REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #179



AHÓRRATE 5 EUROS
> GRAND THEFT AUTO V PS3
> BEYOND: DOS ALMAS PS3
> NBA 2K14 PS3
> PES 2014 PS3
> FIFA 14 PSVITA


PÁG. 85

¡Comienza el derbi!

FIFA vs PES

¡Descubre al ganador!

¡Al detalle!

PS VITA DA MUCHO JUEGO

Así son las funciones cruzadas con PS3 y PS4

¡No te los pierdas!

BATTLEFIELD 4
CALL OF DUTY GHOSTS
WATCH DOGS
NEED FOR SPEED RIVALS
F1 2013
NBA 2K14
RAIN...

¡YA LO HEMOS PUNTUADO!

BEYOND DOS ALMAS

Emocionante, angustioso... ¡Inolvidable!

Reportaje

Assassin's Creed IV Black Flag

Ya hemos jugado en PS4 y te contamos nuestras impresiones



Ediciones especiales

MUCHO MÁS QUE JUEGOS

Un regalo perfecto para los auténticos jugones



Reportaje

BATMAN ARKHAM ORIGINS

El señor de la noche se la juega en PS3 y PS Vita

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



GTA: Dos Almas

Ya sé que ahora mismo de lo que todo el mundo habla y quiere hablar es de *GTA V*, pero qué queréis que os diga, llevamos tanto tiempo hablando del juego que ya me he "cansao". Al fin y al cabo, sorpresa, sorpresa no ha sido. Ya sabíamos todos qué podíamos esperar. Y es que conociendo la historia de Rockstar y después de ver tanto vídeo, estaba todo cantando. Lo que más me llamaba la atención, que era lo de lo de los robos, al final es casi anecdótico... Bueno, a lo que iba. Lo de *GTA V* se puede resumir en un "si te gustan los *GTA*, píllatelo". No hay más que añadir. Bueno. sí, que pasarás semanas sin jugar a otra cosa, soñando con el condado de Blaine y sus habitantes...

De *Beyond: Dos Almas* sí que tendría más cosas que decir. Como cualquiera de los títulos anteriores de Quantic Dreams, *Beyond* es de esos juegos que sorprenden, que innovan... y que no siempre gustan a todo el mundo. No hay acción salvaje, los sentimientos importan más que los coleccionables y te obliga a pensar... y no me refiero precisamente a resolver puzles. Innova en el sistema de control, en la manera de narrar la historia, en el desarrollo de la trama y técnicamente deslumbra con la expresividad de sus personajes. *Beyond* es un juego que las personas como yo, que llevamos años jugando y que tenemos el privilegio de poder probarlo casi todo, agradecemos enormemente, porque nos demuestran que no está todo inventado.

Hay muchos juegos con características similares a las de *Beyond*, juegos que se viven más que jugarse. Hermosos, distintos, originales... Este mes, sin ir más lejos, sale a la venta una de estas peculiares propuestas en PS Store. Se trata de *Rain*. Y hay más: *Journey, Flower, Unfinished Swan*... Y otros muchos con menos nombre. Eso sí, no todos tienen la misma calidad, la misma fuerza y la misma "vitalidad". Igual que no todos los juegos de tiros son iguales y no todos los "sandbox" se parecen... *Beyond* está muy por encima y estoy segura de que si es capaz de tocarte la fibra sensible te impactará. Es de esos juegos que dentro de unos años se recordará como un "clásico".

Separados por apenas un mes de diferencia, *Beyond* y *GTA V* son las dos caras de una misma moneda. Es imposible compararlos, es hasta probable que el jugador que ame a uno odie al otro, pero los dos son juegos que demuestran una cosa: PS3 está en lo mejor de su vida y es capaz de enamorarnos a todos, hombres, mujeres, niños, adultos, sentimentales o guerreros, pensadores o culos inquietos... *Beyond* y *GTA* son el claro ejemplo de que con PS3 podemos jugar a casi cualquier tipo de juego y sea cual sea nuestra elección, ese juego rozará la perfección...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a ir a muchos sitios, probar muchos juegos y hasta una consola nueva. Bueno, en realidad Dani es el único que ha trabajado...



Arnaud Vadour, productor de *Assassin's Creed IV* posa con Dani, después de dejarle probar un buen la versión para PS4 del juego.



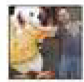
Ben Mattes, productor de Warner Montreal, le contó a Dani cositas del juego y, lo mejor de todo, le dejó jugar a *Batman Arkham Origins*.



Otra vez Dani, ahora con PS4. Se fue a jugar el mismo día del cierre, dejándolo todo "empantanao", pero había que aprovechar... No ha comido gusanitos, es la luz de DualShock 4.

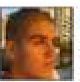
Lo que nos habéis dicho...

Agradecidos



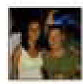
Jonh Doe
Desafío completado: *Assassin's Creed 3* con platino en 10 días, justo antes de empezar las clases. La última gran viciada. Gracias PS Plus.

Fan del retro



Ignacio Moya Viveros
Me ha encantado el remake de *Castle of Illusion*. ¡¡¡Qué gran remake!!!

Interesadillos

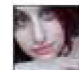


Rafa García Pérez
En el cumpleaños de mi padre estoy por regalarle el *FIFA 14* para que juguemos como padre e hijo.

Una buena novia

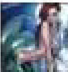
Tania Rodríguez Valle
El mejor regalo para mi novio, el juego que tanto ansiaba: *GTAV*.

Masoquistas



Saku Tsuki
Me gusta eso que decís de que el *Dark Souls* es taaan complicado... Voy a tener que probarlo

Mi perra y GTA V



Aitor Notinkxine
Mi cuqui y yo esperando a que llegue GTA... Yo por jugar y ella por ver a Chop.



Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

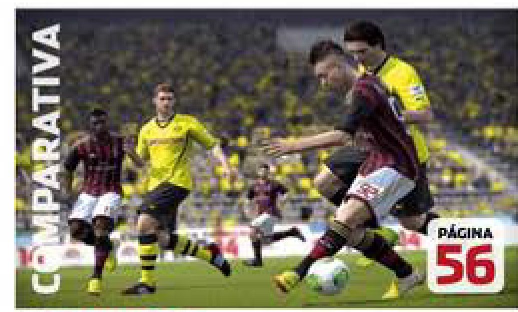
SUMARIO #179



» ¡Esto es la guerra! Si te gustan los shooters bélicos, atento a las próxima semanas. La guerra se recrudece y *COD Ghosts* y *Battefield 4* ya muestran sus armas...



» PS Vita y se alía con PS4. Juego remoto, chat cruzado y todos los "cross" con PS3 y PS4, al detalle.



» FIFA vs PES. Son los grandes simuladores de fútbol y aquí os comparamos sus defectos y virtudes.

NOVEDAD
PÁGINA 36
EN PORTADA
BEYOND: DOS ALMAS
Descubre la aventura más emocionante que puedes jugar en tu PS3.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



DEL JUEVES 31 DE OCTUBRE AL DOMINGO 3 DE NOVIEMBRE DE 2013
FIRA BARCELONA MONTJUÏC. PALACIOS 1 y 2

¡MÁS ESPACIO Y ACTIVIDADES QUE NUNCA!

Agenda PlayStation

DEL 1 DE OCTUBRE AL 10 DE NOVIEMBRE

Atentos, que llegan los meses calentitos del año y para que no se os escape nada lo mejor es echarle un ojo a nuestra agenda con los mejores lanzamientos.

1 DE OCTUBRE MARTES
- Just Dance 2014 · PS3

2 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
- Rain • PSN

4 DE OCTUBRE VIERNES
- NBA 2K14 · PS3

9 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
- Beyond: Dos Almas · PS3

10 DE OCTUBRE JUEVES
- Air Conflicts: Vietnam · PS3

11 DE OCTUBRE VIERNES
- Bob Esponja. La venganza de Plankton · PS3
- Borderlands 2 GOTY · PS3
- Dragon's Crown · PS3/PS Vita RECOMENDADO
- Turbo: Super Stunt Squad · PS3

18 DE OCTUBRE VIERNES
- Crash Time 5 · PS3
- Skylanders Swap Force Starter Pack · PS3
- Worms Collection · PS3

25 DE OCTUBRE VIERNES
- Batman Arkham Origins · PS3 RECOMENDADO
- WRC 4 · PS3/PS Vita
- Batman Arkham Origins Blackgate · PS Vita

31 DE OCTUBRE JUEVES
- Assassin's Creed IV Black Flag · PS3 RECOM.
- Battlefield 4 · PS3 RECOMENDADO
- Castlevania: Lord of Shadow Collection · PS3
- Invizimals: el Reino Escondido · PS3
- Invizimals: la Alianza · PS Vita
- Salón del Manga (Barcelona) · Evento



Dragon's Crown
Un soberbio juego de acción, un beat'em up con un desarrollo como "los de antes" y una espectacular puesta en escena. Y para PS3 y PS Vita.
http://dragons-crown.com



Battlefield 4
Dispuesto a fajarse en la más crueles batalla, *Battlefield 4* parece acumular un arsenal lo bastante grande como para derrocar a *COD*.
www.battlefield.com/es/battlefield-4
Reportaje página 16



WWE 2K14
2K Sports se está encargando este año de WWE, el juego oficial de lucha libre más completo y espectacular. Un imprescindible para los fans.
http://wwe.2k.com/?country=es
Avance en página 90



1 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Football Manager 2014 · PS Vita
- WWE 2K14 · PS3 RECOMENDADO

5 DE NOVIEMBRE MARTES

- Call of Duty Ghosts · PS3 RECOMENDADO

7 DE NOVIEMBRE JUEVES

- Madrid Games Week · Evento RECOMENDADO

8 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Saint Seiya: Brave Soldiers · PS3

Assassin's Creed IV: Black Flag

Esta vez los assassins seguirán su particular batalla contra los templarios en pleno Caribe, en la edad dorada de los piratas. ¡Lánzate al abordaje!

http://assassinscreed.ubi.com/es-es/home/index.aspx

Reportaje página 26

Call of Duty Ghosts

La nueva entrega de la saga Call of Duty se prepara para revalidar su título como mejor shooter bélico, pero este año tiene una dura competencia...

www.callofduty.com/es/ghosts

Reportaje página 16

Madrid Games Week

Entre el 7 y el 10 de noviembre se celebrará en Madrid una espectacular feria de videojuegos, heredera del GAME Fest, en la que, entre otras, cosas, podremos probar PS4.

www.ifema.es/madridgamesweek_01/

Batman: Arkham Origins

El Caballero Oscuro vuelve con una espectacular aventura que lleva a otro nivel la experiencia de los anteriores juegos de la saga. Y esta vez también para PS Vita.

www.batmanarkhamorigins.com/

Reportaje página 22

LANZAMIENTO PS4 SONY 29 DE NOVIEMBRE 399,99 EUROS

¡¡¡Ya hemos probado PlayStation 4!!!

SONY NOS INVITÓ A **JUGAR CON PS4**, A EXPERIMENTAR CON SUS NUEVAS FUNCIONES Y A PROBAR LOS PRIMEROS JUEGOS.

El pasado 3 de octubre Sony nos invitó a "palpar" por fin su flamante PS4 en un céntrico hotel madrileño. Allí pudimos probar por primera vez algunas de las nuevas funciones de la consola y, sobre todo, sus primeros juegos. Empezamos con *Knack*, el homenaje de Mark Cerny (el "arquitecto" de PS4) a juegos tipo *Crash Bandicoot* y que parece precisamente eso: una colorida aventura que mezclará acción, saltos y puzles protagonizada por una criatura que va creciendo a medida que logra adherir ciertos elementos a su cuerpo (cuando esto ocurre oiremos los efectos de sonido por el altavoz del Dual Shock 4). Después pudimos catar *Hohokum*, una propuesta "indie" que nos invita a guiar una serpiente en un extraño viaje que nos obligará a interactuar con el entorno a nuestro aire para avanzar. Luego probamos un par de minijuegos incluidos en Playroom, una aplicación que albergará minijuegos basados en la realidad aumentada, que podremos descargar de PS Store y que necesitarán la cámara para funcionar. Llenar la pantalla de pequeños robots deslizando el dedo por el panel táctil del mando para luego interactuar con ellos usando nuestro cuerpo es un ejemplo. El otro que probamos, para dos jugadores, es una versión ultramoderna del clásico *Pong*, pero potenciada por el panel táctil y el giroscopio del mando. También pudimos echarnos las primeras carreras con *DriveClub*, que fue el que más nos sorprendió, tanto técnicamente como a la hora de jugar. Y es que esperábamos que su control fuera más "arcade". Nos recordó en cierto modo al gran *Metropolis Street Racer* de Dreamcast (derrapes incluidos), pero con muchas posibilidades "sociales".

Para terminar, Ubisoft nos mostró *Assassin's Creed IV* y una nueva demo de *Watch Dogs*, donde comprobamos que los "hackeos especiales" de Aiden requerirán el uso de una batería que se gasta, lo que limitará bastante nuestros "poderes", evitando que abusemos de ellos. También constatamos que habrá varias maneras de afrontar las misiones. Un desarrollo abierto que promete, aunque técnicamente nos dejó un poco fríos. Y no lo decimos por sus 30 fps. Es que lo que vimos no está muy lejos de lo que puede mostrar ahora mismo PS3...

Para terminar, la gente de Sony nos dejó sobar la consola un rato y nos echó la bronca por tocar la parte brillante, porque dejamos marcados los "dedazos" cuando la cogimos para comprobar que es bastante ligera y estilizada. Y en cuanto al Dual Shock 4, las impresiones son muy positivas. Es más ligero que el actual, sus sticks agarran mejor y el botón/panel táctil nos va a ofrecer muchas y variadas posibilidades en los juegos. Y también pulsamos el botón "share" y vimos cómo hacía capturas de los momentos inmediatamente anteriores en el juego... Aunque aún no estaban implementadas las funciones para compartir ninguno de estos contenidos.

En resumen, este primer contacto con la consola y algunos de sus "apéndices" nos ha ilusionado. Pero no tanto su catálogo de juegos inicial, en el que todavía no se nota un salto técnico grande con respecto a lo ofrecido por PS3... De momento, porque entre los 180 juegos que ya están en desarrollo para PS4 seguro que habrá muchos que nos harán soñar.



Daniel Acal con el Dual Shock 4, tan cómodo como el actual pero más ligero. Aún no funcionaban las funciones "Share".

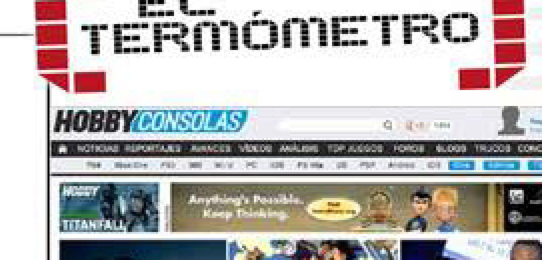
Entre los juegos para probar estaban *Knack*, el "indie" *Hohokum*, *DriveClub*, y *Assassin's Creed IV*. De *Watch Dogs* vimos una demo.

Probamos minijuegos de Playroom como una versión futurista del clásico *Pong*, potenciada con el panel táctil y el giroscopio del mando.

PS4 pesa menos de lo que esperábamos y tiene una parte mate y otra "brillante" en la que se quedan todos los "dedazos".

LOS BUNDLES CONFIRMADOS

Sony ya ha confirmado dos packs para el lanzamiento de la consola. Uno incluye el juego *Killzone Shadow Fall* (439 €) y el otro el juego, la cámara y un segundo mando (499 €).



SUBEN

NUESTRA WEB: HOBBYCONSOLAS

Ya ha superado de largo el millón de usuarios únicos. Muchas gracias a todos por hacerlo posible y por leernos también en online.

SEGA SAMMY HOLDIGS

por haber adquirido Atlus, un sello que tenía ante sí un futuro de lo más incierto... Ahora que ya tiene más solidez gracias a SEGA esperamos que el saquen más juegos tipo *Dragon's Crown*.

LAS BUENAS VIBRACIONES DE PS4

Después de haber podido probarla y trastear con ella tenemos todavía más ganas de tener una propia. Va a ser la consola que marque el futuro de los videojuegos.

BAJAN

EL CATÁLOGO DE LANZAMIENTO DE PS4

La consola nos ha parecido fantásticas, pero es verdad que los primeros juegos nos dejan un poco fríos, porque no difieren demasiado de lo que ya disfrutamos en PS3. No vemos títulos potentes, que marquen la diferencia y que animen a la gente a comprarla el 29 de noviembre.

SIGUEN LOS DESPIDOS...

La mitad de la plantilla de Capcom Europa está en riesgo de despido. Y Sega América anuncia también una "restructuración".

GTA ONLINE

Sus primeros días han sido un desastre: con servidores saturados que no te dejaban acceder a partidas, cuelgues, borrado de personajes creados... Lo que de verdad nos extraña es que desde Rockstar no lo hubieran previsto... Confiamos en que puedan solucionarlo pronto.



ÚLTIMA HORA

ANUNCIO

EL UNIVERSO DE *DEUS EX* SE EXPANDE

Tras éxito de crítica y público de ***Deus Ex: Human Revolution***, **Eidos** lanzará el **22 de octubre** la edición ***Director's Cut***, con nuevo contenido e importantes novedades, como poder **usar PS Vita** para controlar ciertos aspectos del juego de **PS3**. Pero además, **David Anfossi**, director de **Eidos Montreal**, ha confirmado que todo el equipo de *Human Revolution* trabaja en una nuevo proyecto que han bautizado como ***Deus Ex: Universe*** y con el que prometen seguir expandiendo la franquicia. Eso sí, sólo ha mostrado este boceto...



DECESO

FALLECE TOM CLANCY

El prolífico **escritor de novelas** de espionaje, **falleció** el pasado **1 de octubre,** dejando huérfanas a varias series de videojuegos de éxito como ***Splinter Cell*** o ***Rainbow Six***, en las que escribía el guión o realizaba labores de asesoramiento. El último juego en el que estampó su firma, ***The Division***, saldrá en **PS4** y tiene muy buena pinta. Descanse en paz.



ANUNCIO

ELENA ALAYA, EN *CALL OF DUTY: GHOSTS*

Como todos los años por estas fechas, la batalla de los shooters está a punto de estallar en **PS3**. Y para ganarla con su ***Call of Duty: Ghosts***, **Activision** tiene un **arma secreta**, una muy seductora y con mucho talento para la interpretación. Ni más ni menos que la actriz **Elena Anaya,** ganadora de un premio Goya, que prestará su voz al personajes de **Kyra Mosley**, astronauta norteamericana de la estación espacial Odin y una de las principales protagonistas del juego. Un fichaje de lujo que demuestra que **Activision** no está reparando en gastos a la hora de cuidar a uno de los juegos superventas del año.

Los cine Callao de Madrid fueron el escenario perfecto para presentar Beyond a la prensa española.

PS3 | BEYOND: DOS ALMAS | PRESENTACIÓN

William Dafoe y David Cage presentan *Beyond* en Madrid

El pasado 1 de octubre Sony presentó en Madrid uno de los juegos más sorprendentes e innovadores de la temporada. Nos referimos a *Beyond: Dos Almas* que, como corresponde a una gran producción, se presentó en unos míticos cines del centro la capital. Hasta las cines Callao se desplazó prensa especializada y general para escuchar las palabras de David Cage, director del juego, y de William Dafoe, uno de los 160 actores que han prestado su rostro y sus gestos a los protagonistas de la aventura. *Beyond: Dos Almas* es un juego con un enfoque muy cinematográfico, casi parece una película interactiva, y para lograr el grado de realismo que buscaba Cage recurrió a actores reales: ni una sola animación del juego está hecha "a mano", todas parten de las actuaciones de los actores, que llevaba en su cuerpo 90 puntos de captura de movimientos y otros 90 en sus rostros. No nos extraña que las animaciones faciales del juego sean tan creíbles y realistas. William Dafoe se mostró encantado con el experiencia y sorprendido del fantástico resultado final. Y la verdad, tiene motivos para estar orgulloso. Si queréis ver completa la entrevista a David Cage, entrad en www.hobbyconsolas.com

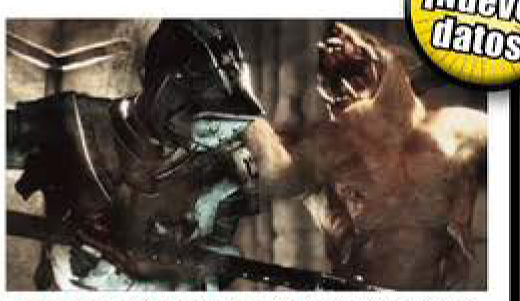
William Dafoe visitó Madrid para presentar Beyond: Dos Almas.

DEEP DOWN | PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | 2014

El espectacular *Deep Down* será Free2Play en PS4

Play ¡Nuevos datos!

Deep Down fue uno de los juegos que más nos llamó la atención cuando se anunció PS4 y se mostró un pequeño vídeo en el que la llamarada de un dragón levantó murmullos de asombro. Pues bien, Capcom ha anunciado que este espectacular juego de acción exclusivo de PS4 será un free to play. Esto significa que podremos descargarnos el juego totalmente gratis, aunque habrá algún sistema de micropagos del que Capcom aún no ha dado detalles. Además, aunque para jugar online en PS4 debemos estar suscritos a PS Plus, Sony ha confirmado que no será necesario en los juegos free-to-play. Capcom tiene previsto lanzar una demo en febrero: habrá que estar atentos.



Deep Down será un juego de acción en el que lucharemos contra todo tipo de criaturas en compañía de tres amigos.

Play ¡Nuevos datos!

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD | PS3 | UBISOFT | ROL | 12 DE DICIEMBRE

Este diciembre los juegos de rol visitarán South Park

Llevamos meses hablando de *La Vara de la Verdad*, el RPG basado en la irreverente serie de TV "South Park" y desarrollado por Obsidian (*Fallout New Vegas*). Pues por fin Ubisoft ha anunciado su fecha de lanzamiento. Será el 12 de diciembre y vendrá acompañado de la edición especial El Gran Mago, que incluirá figura, mapa y un montón de DLC. Y tranquilos, que aunque sea un juego de rol conservará el descarado sentido del humor de la serie.



La Vara de la Verdad será un juego de rol tan loco, **divertido e irreverente como la serie y mantendrá su estética y personajes.**

Play ¡Nuevos datos!

Destiny será un shooter futurista **con un fuerte componente multijugador desarrollado por los creadores de *Halo*.**

DESTINY | PS3/PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 2014

Mucho más grande que *Halo*

Así será *Destiny*, el shooter futurista que los creadores de *Halo* están preparando y que también saldrá para PS3 y PS4. Y no lo decimos nosotros, lo dicen los chicos de Bungie, que afirman que en el estudio "no tienen diseñadores de misiones, sino diseñadores de un mundo" en el que están construyendo lugares que merecerá la pena explorar y arrebatar a nuestros enemigos. Y lo haremos formando un grupo de tres guardianes (sólo o con dos amigos) "unidos por la sangre y el netcode" que se moverán por un mundo vivo cumpliendo misiones o simplemente explorando mientras que nos cruzamos con otros jugadores. Además del cooperativo, en Bungie están preparando un competitivo algo más "masivo", que aún no pueden revelar. Y las recompensas ganadas en un modo se podrán usar en los otros.

En *Destiny*, podremos elegir entre tres personajes tipo: **cazador, titán y hechicero. Serán muy personalizables.**

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

UN GTA VALE LO QUE 10 *BEYOND*

Al menos en lo que a coste de desarrollo se refiere. El gran ***Beyond Dos Almas* de Quantic Dream ha costado 20 millones de euros**, frente a los **215 millones de dólares de *GTAV*...** Tanto como las pelis más caras del año. Pero tranquilos, que Rockstar ha recaudado 800 millones sólo con las ventas... ¡del primer día!



SERVICIO PS4

STREAMING EN 2014 PARA PS4

Sony ha confirmado que en 2014 se podrá en marcha **el servicio de streaming de juegos "Gaikai" (es decir, con el juego ejecutándose en servidores remotos)**, que estará disponible para PS4. El servicio arrancará en Estados Unidos con una lista de juegos de PS3 aún no confirmados, como los precios o tarifas que tendrá el servicio. Para Europa, todavía no han dicho ni pío...

BANDA SONORA

LA MÚSICA DE *GTAV*, EN ITUNES

Rockstar ha lanzado en la **iTunes tres volúmenes de música de *GTAV*, cada uno con un precio de 8,99 €** (o los 3 juntos por 24,99 €). El primero es **"Original Music", que reúne 18 temas nuevos**, de grupos como Twin Shadow o HEALTH; "The Score", el segundo, recopila la música original creada para ambientar las misiones, escrita por Tangerine Dream, Woody Jackson, The Alchemist, Oh No! y DJ Shadow; y el último, "The Soundtrack", reúne algunos temas de las emisoras de radio, sin un criterio concreto o aparente...



ANUNCIO

TADEO JONES LLEGARÁ A VITA

SCE España y Mediaset han llegado a un acuerdo para que el estudio español U-Play desarrolle **una aventura para Vita protagonizada por el famoso aventurero**. Llegará a España a finales de año, de la mano de Koch Media, y será una aventura de plataformas que explotará tanto el encanto del personaje como las posibilidades de la portátil.

CANCELACIÓN

EL DÍA SIN TENTÁCULO

Disney, nueva propietaria de Lucas-Films Ltd, cerró LucasArts en abril de este año, y ahora hemos **conocido una nueva víctima de este cierre: *The Day of the Tentacle HD***. La compañía trabajaba en el "remake" de este clásico de las aventuras gráficas aunque, eso sí, no estaba implicado su creador, Tim Schafer. El desarrollo se encontraba al 80%.

APLICACIÓN

LA APP DE PS4, EN NOVIEMBRE

Sony ha anunciado que **la App de acompañamiento de PS4 para iOS y Android** estará disponible cuando la consola llegue a las tiendas el 29 de noviembre. La aplicación convertirá a **móviles y tabletas en una segunda pantalla, permitirá el acceso a PSNetwork** para ver trofeos y a qué están jugando nuestros amigos, y ofrecerá integración con Twitter y Facebook entre otras funciones..



NUEVOS DATOS

VITA TV SIGUE SIN FECHA

Shuhei Yoshida, presidente de WW Studios de Sony (y uno de los interlocutores autorizados de la compañía) ha confirmado que la compañía se siente sorprendida por la **buena acogida que ha tenido el anuncio de PS Vita TV en occidente.** Este miembro de la familia PS permitirá disfrutar de Vita en la tele, hacer streaming de los juegos de PS4 a otra TV y más. **Shuhei ha pedido paciencia, porque se lanzará en occidente, aunque aún no tiene fecha** y están estudiando servicios propios para cada territorio.

GALARDÓN

RONDA PREMIA A PLAYSTATION

A su oficina española, claro, con el **galardón "Puente de Turismo" por la inclusión de la ciudad malagueña como circuito en *Gran Turismo 6***, que seguro incidirá de forma positiva en el turismo. El premio lo recogió **María López**, directora de negocio de SCE España y Portugal, **de manos de la alcaldesa de la ciudad**, María de la Paz Fernández Lobato. ¡Enhorabuena!



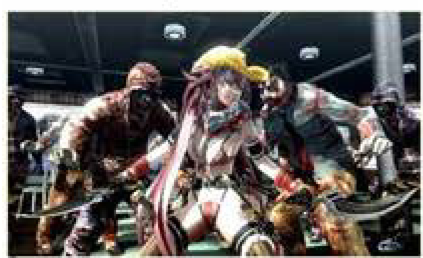


... la compañía Atlus?

El futuro del sello responsable de títulos como los *Persona* o *Dragon's Crown* pendía de un hilo... Hubo varias interesadas en comprarla, pero finalmente ha sido Sega Sammy la compañía que la adquirido por 14.000 millones de yenes (141 millones de dólares). A partir del 1 de noviembre, Atlus se llamará Sega Dream Corporation.

... la serie *Onechanbara*?

La última entrega de la famosa (y chusca) serie de beat'em ups protagonizadas por sexys chicas que luchan contra zombis a katanazos llega a PS3 este mes en Japón. ¿Para cuándo aquí? Los de PS2 sí salieron.



... *The Last Guardian*?

Su desarrollo no sólo sigue adelante, sino que Shuhei Yoshida ha declarado que están "rehaciendo el motor gráfico". Esto aviva los rumores de que lo veremos en PS4.

... Rocksteady Studios?

Los creadores de los *Batman Arkham* ya están trabajando en un nuevo proyecto, seguramente para la nueva generación.

... *Yakuza 5*?

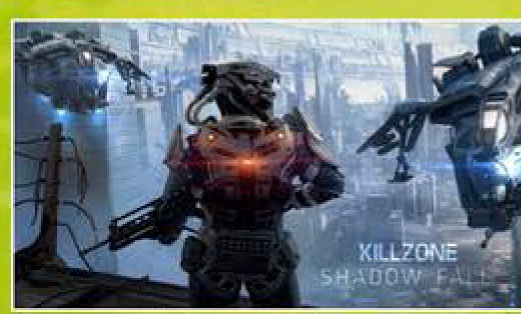
Había esperanzas de que Sega anunciara la llegada de *Yakuza 5* en occidente, pero ahora mismo Toshihiro Nagoshi y su equipo están más centrados en terminar *Yakuza Ishin* a toda prisa para que sea título de lanzamiento de PS4 allí en Japón. No parece que *Yakuza 5* vaya a llegar nunca aquí...



FERIA DE VIDEOJUEGOS | MADRID | 7-10 DE NOVIEMBRE

¡Nos vemos en la feria de videojuegos de Madrid!

Heredera espiritual del GAME Fest, la Madrid Games Week promete ser la feria de videojuegos más importante de este año en nuestro país. En esta ocasión no está organizada por una compañía sino por la industria española representada por aDeSe (Asociación de desarrolladores y editores de software españoles) y todos sus miembros han confirmado asistencia. Sin ir más lejos, nuestro stand lindará con el de Sony y Nintendo y estará a una "calle" del de Microsoft. Sony ya ha confirmado que la Madrid Games Week será el escenario en el que presentará al público su nueva PS4 y que todos los asistentes podrán disfrutar en primicia de juegos como *#Driveclub*, *Killzone: Shadow Fall* o *Knack*. Por supuesto, también tendrá espacio dedicado para las novedades de PS3 y PS Vita.
La feria se celebrará desde el jueves 7 hasta el domingo 10 de noviembre, en Feria de Madrid (IFEMA). El primer día está reservado exclusivamente a profesionales (para que juguemos tranquilos, je, je), pero estamos deseando veros el viernes 8, sábado 9 y domingo 10. El precio de las entradas será de 12 euros en taquilla, pero podéis adquirirlas desde ya a 9,50 euros en la web de IFEMA y en cualquier tienda GAME. Además, si compráis vuestra entrada en GAME os llevaréis 3 euros de descuenta para futuras compras. Si os apasionan los videojuegos tanto como a nosotros, seguro que nos veremos en la Madrid Games Week.



Killzone Shadow Fall es uno de los juegos que podréis probar en la Madrid Games Week... A los mandos de una PS4, por supuesto.



Las entradas están a la venta en la web de IFEMA y las tiendas GAME a 9,50. Si los compras en GAME te llevas 3 € de descuento.

PS3/PS4 | VARIOS | 29 DE NOVIEMBRE | DESDE 9,99 EUROS

Actualiza tus juegos de PS3 a PS4



Muchos de los juegos del lanzamiento de PS4 ya estarán a la venta en PS3 para el 29 de noviembre, por lo que podría surgirnos la duda de si comprar el juego ahora o esperar a ver si nos compramos una PS4. Pues bien, Sony nos ofrece una interesante solución. Si nos compramos el juego para PS3 podremos actualizar a la versión digital para PS4 a un precio bastante reducido. Cuando compremos el Blu-ray para PS3 de *Assassin's Creed IV Black Flag*, *Call of Duty: Ghosts*, *Watch_Dogs*, *NBA 2K14* y *Battlefield 4* encontraremos un código que nos dará derecho a descargar la versión digital del juego de PS4 pagando 9,99 euros (14,99 € en el caso de *NBA 2K14*). Para jugar a la versión de PS4 tendremos que insertar el juego de PS3 en PS4, así que ojo con perderlo. Si hemos comprado el juego de PS3 en versión digital, bastará con acceder al Store y descargar la versión de PS4. Pero ojo, este programa de "actualización" tiene un tiempo limitado. Hay que canjear y código y hacer la compra antes del 31 de enero de 2014 (*Assassin's Creed IV* y *Watch_Dogs*), del 28 de marzo (*Battlefield 4*), o del 31 de marzo (*Call of Duty: Ghosts* y *NBA 2K14*).

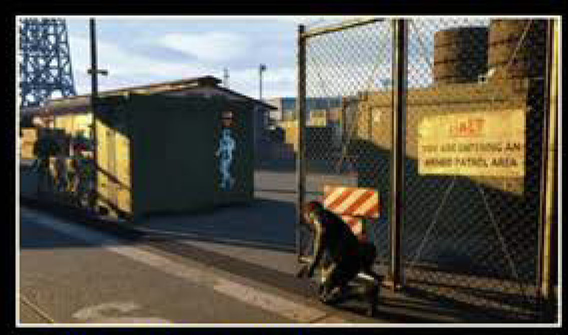


Play ¡Nuevas imágenes!

METAL GEAR SOLID V | PS3 | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Kojima revela nuevos detalles de su *Metal Gear Solid V*

Hideo Kojima aprovechó el pasado Tokyo Game Show para realizar una presentación o "demo guiada" de *MGSV: Ground Zeroes* y, de paso, revelar algunos detalles en una entrevista posterior. Conviene recordar que *Ground Zeroes* sigue siendo considerado por Kojima como un "prólogo" para que aprendamos las nuevas mecánicas de juego que encontraremos en el *MGSV* "de verdad", que es *The Phantom Pain.* Dichas nuevas mecánicas son nuevas en la saga, pero no en el género. De hecho, el mismo Kojima puso como ejemplo títulos como los *Hitman* o *Deus Ex Human Revolution* para ilustrar que, en *MGSV*, podremos resolver una misma situación de formas muy distintas. Eliminar un objetivo, destruir unas instalaciones enemigas o sustraer cierto objeto son algunos ejemplos que puso el creativo japonés de misiones que requerirán una planificación previa y que se podrán completar de formas muy distintas. También nos confirmó que durante el juego tendremos el apoyo de ciertas bases aliadas que deberemos cuidar y hacer crecer con los recursos que obtengamos. Dijo que, por ejemplo, si derriban a uno de nuestros helicópteros de asistencia lo perderemos para siempre. Lo que no reveló es si *Ground Zeroes* se va a vender aparte, ni las fechas de salida.



Hideo Kojima aclaró que en *MGSV* podremos resolver las misiones de formas muy distintas, sigilo, acción directa, pedir apoyo aéreo...



Al parecer, cuando nos detecten se activará una breve "cámara lenta" que nos permitirá reducir al enemigo, crear maniobras de distracción...



... Quantic Dream podría trabajar para PS Vita.

David Cage, director de *Beyond* y *Heavy Rain*, ha reconocido en una entrevista que no se cierran a trabajar con PS Vita.

... *Beyond: Dos Almas* ha sido "recortado".

Ross Alexander, product manager de Sony para Europa, ha reconocido que se ha suprimido una secuencia de entre 5 y 10 segundos para que el juego alcanzase la calificación de +16 en Europa y no +18.

... Starbreeze prepara un nuevo juego de Riddick.

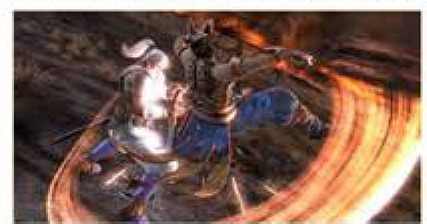
Su nueva peli se estrenó el mes pasado y ha sido el mismísimo Vin Diesel, el actor que da vida al personaje, el que ha confirmado que Starbreeze (creadores de los otros dos juegos de *Las Crónicas de Riddick*) están trabajando en un nuevo juego. Eso sí, no se sabe ni un detalle más.

... *Ratchet & Clank Nexus*, rumbo PS Vita.

En este número llevamos el avance de la nueva aventura de *Ratchet & Clank* para PS3. Pues bien, hay insistentes rumores de que este juego podría salir también en PSVita. Y cuando el río suena, agua lleva.

... *Soul Calibur: Lost Swords* será "free to play".

Al igual que ocurre con *Tekken Revolution* o *Ridge Racer: Driftopia*, *Soul Calibur: Lost Swords* será "free to play". Parece que en Namco Bandai apuestan por esta fórmula.





Konami: tú antes molabas (más)

Daniel Acal
@daniacal

Estos días atrás he tenido que echar mano de mi colección de videojuegos para preparar algunos artículos. Por mis manos han pasado mi viejo cartucho de *Metal Gear* de NES, el grandioso *Snatcher* en PC Engine Super CDROMantic (Kojima ya era un cachondo en 1992), las mejores entregas de *PES* en PS2... Y al guardar *MGS Special Missions* de PSone, me encontré con un panfleto que venía dentro de la caja del juego con el "line up" de la compañía para ese año 1999, con juegos como *Metal Gear Solid, Silent Hill, Beatmanía*... a los que se sumaban los que ya estaban a la venta, con títulos de la talla de *Castlevania: Symphony of the Night, ISS Pro, Azure Dreams, Suikoden*... E inconscientemente pensé: "Konami, tú antes molabas".

Acto seguido recuperé la compostura y recordé que *Metal Gear Solid V* y *Castlevania Lords of Shadow 2* están en camino. Y entonces me dije: "bueno, la cosa tampoco está tan mal, ¿no?". O sí. Konami es, después de Capcom, mi "third party" favorita. Uno de los sellos a los que más cariño tengo. Un cariño que se remonta a aquellas tardes de machacar botones en el *Track & Field* de NES. A esos extraños a la par que cautivadores partidos de *Blades of Steel*. Casi por casualidad descubrí *Castlevania* y me encantó, lo que hizo que *Super Castlevania IV* fuera uno de los primeros juegos que me compré para Super Nintendo. Y de ahí pasamos a *Super Probotector, Axelay, Super Parodius*...

Mi amor por Konami se mantuvo en PSone con los citados *ISS Pro, Metal Gear Solid, Silent Hill*... y todas estas grandes sagas tuvieron en PS2 una "descendencia" larga y gloriosa, que seguramente todos recordaréis. Y así llegamos a este generación, seguramente la peor en la historia de Konami, al menos en términos "artísticos". Como editora nos ofreció títulos muy olvidables como *Hellboy*, los *Saw* o *Neverdead*. Y si repasamos sus sagas más emblemáticas, dan ganas de llorar... Empezando por los *Silent Hill*, que desde que ha sido "entregada" a estudios de desarrollo occidentales, la serie no levanta cabeza. Aunque Climax hizo un buen trabajo con *Origins*, todo lo que vino después (*Homecoming, Shattered Memories, Downpour, Book of Memories*...) no ha estado a la altura.

En cuanto a *Metal Gear Solid*, la cuarta entrega fue aplaudida unánimemente, pero a mí al final me dejó un poco frío (cuestión de gustos, supongo). Y lo de *Rising* fue de traca. Anunciado en 2009, tras dos años de trabajo terminaron cediéndole el testigo del desarrollo a Platinum Games pese a que parte del equipo de Kojima Productions no estaba muy de acuerdo con esta decisión. Menos mal que en Platinum solventaron bien la "papeleta".



FUGA DE TALENTOS, MALA PLANIFICACIÓN... LA COMPAÑÍA NO PASA POR SU MEJOR MOMENTO.

Y si hablamos de *Pro Evolution Soccer*, la cosa no mejora. En PS2 lograba año tras año superar a los "multimillonarios" *FIFA* a base de fútbol. Pero el cambio de generación (no todas las compañías tienen la pasta que tiene EA para desarrollar rápidamente un motor propio) y ciertos "fichajes" (hubo fuga de talentos: algunos integrantes del PES Team hicieron las maletas rumbo a Vancouver), han hecho que *FIFA* remonte y de qué manera. Bajo la batuta de David Rutter, *FIFA* le ha ganado por goleada todos los derbis a *PES* en esta generación. Ahora mismo *PES* va dos años por detrás de *FIFA*...

Casi todas las compañías han presentado ya sus motores de cara a la "next gen" (Luminous Engine de Square Enix, Phanta Rei de Capcom, EA Sports Ignite...). Konami no se quedó atrás he hizo lo propio con el Fox Engine de Kojima Productions. Pero tras la buena acogida que tuvo aquella primera demo técnica, se han equivocado anunciándolo como una de las principales mejores de *PES 2014*. Un *PES 2014* que no saldrá en PS4 ni en PS Vita y que no sólo no es mucho más espectacular que el del año pasado, sino que además presenta recortes "a lo Rajoy" (no tiene lluvia, ni estadios españoles...). ¿Realmente era el mejor juego para estrenar el nuevo motor gráfico? Seguramente no.

Aunque en Japón siga teniendo títulos que funcionan bien en ventas (como el mismo *Winning Eleven* o su serie de juegos de béisbol *Pro Yakyuu Spirits*), de cara al mercado mundial ahora mismo en Konami sólo tienen dos títulos importantes en el horizonte. Muy importantes, eso sí. El primero es *Metal Gear Solid V*, en el que Hideo Kojima y su equipo sí van a explotar su Fox Engine como se merece. El listón que ha fijado Rockstar en el género del "sandbox" en esta generación está muy alto, pero en Kojima Productions se ven capaces de superarlo. Y yo espero que así sea. Quiero creer en Kojima.

La otra gran arma para conquistar el mercado occidental la conocemos bien porque la tenemos muy cerca. Concretamente, en San Sebastián de los Reyes (Madrid). Me refiero a Mercury Steam y sus *Castlevania*. No sé si en Konami tenían mucha fe en el estudio madrileño en las primeras etapas del desarrollo de *Lords of Shadow*, pero desde luego le han devuelto la confianza con creces, con un triple A que volvió a colocar a esta mítica serie en el lugar que se merece y con una secuela que está en camino que puede ser una de las mejores aventuras de acción de todo el catálogo de PS3.

***MGSV* y *Castlevania Lords of Shadow 2* son las dos grandes esperanzas** de Konami de cara al futuro y yo espero que sean también el punto de inflexión para que esta legendaria compañía vuelva por sus gloriosos fueros de antaño. Y que no termine como otro sello no menos mítico, de cuyo nombre no quiero acordarme, que no es ni la sombra de lo que fue, aunque hace poco haya adquirido Atlus.

No soy tu "tío"

Esta historia está basada en hechos reales, y llevo queriendo contarla desde hace meses, pero la actualidad (*GTAV*, PS4...) la ha ido retrasando. Todo comienza en el último fin de semana de marzo. Sábado por la mañana, tras haber mostrado el primer vídeo de *Battlefield 4*. Entro en una tienda especializada en videojuegos con mi hijo colgado en la mochila dispuesto a comprar la novedad de turno (sí, por extraño que parezca, también compramos juegos como el resto de los mortales). Tras esperar religiosamente la cola, me toca.

- Hola buenos días. Quería X (omitiremos título para no hacer publicidad).
- ¿Qué tal, tío? Voy a ver al almacén a ver si lo tengo, pero creo que sólo me quedan los de exposición, que están abiertos.
- Pues abierto no lo quiero. Si me lo vas a cobrar como novedad, quiero estrenarlo.

Espero con el niño a cuestas, que son 11 kilos, hasta que vuelve muy sonriente con la, oh, casualidad, última copia cerrada del juego. Mientras teclea en el terminal, me sigue regalando una cháchara que no he pedido...

- Por cierto tío, ¿has visto el trailer de *Battlefield 4*? Es la hostia, que graficazos, ¡qué realismo! ¿Está guapo, eh? Lo tenemos ya para reservar, por si te interesa...
- La verdad es que no me dice absolutamente nada. Muy bonito, sí, pero habrá que ver cómo mueven eso las actuales consolas. Y, además, veo las mismas situaciones de siempre en el desarrollo, no he visto nada nuevo.
- Si tío, pero qué 17 minutos, son la hostia, ¿eh? Muy impresionantes. Bueno, ¿quieres reservar algún otro lanzamiento? *Assassin's Creed IV*...
- La verdad es que no quiero reservar nada.
- También estamos ya reservando *GTAV* que sale el 17 de septiembre y tiene un descuento de...
- No me interesa nada, de verdad. Lo mismo para septiembre ya estoy muerto. O todos, que viendo como está el mundo...
- Uf... hombre, no seas tan negativo, no creo que sea para tanto.

Fin del diálogo. Cogí mi bolsa, di las gracias, y adiós. Aunque abreviado y omitiendo algunos datos, como el juego que compré o la cadena a la que fui, es una conversación real. Tan real como que han conseguido que no vuelva a esa tienda jamás. Tan real como que hay pocas cosas que me saquen más de quicio que esa forma de vender y tratar al público, de tratarme como a un colega, de acosarme con ofertas que no me interesan. Y lo que es más triste, tan real como que alguien, el jefe de la tienda, el gerente, el formador o quien sea, le diga a ese empleado que es así como se deben hacer las cosas, que así se debe tratar y acosar al cliente.

Será porque me acerco lentamente a los 40, que estudié en los tiempos de la EGB (que como sistema educativo ya tenía sus carencias) o que en casa me machacaron con la educación a la hora de tratar con los demás, pero ahora más que nunca valoro que no me traten así. No te conozco, no soy tu amigo, no soy tu colega, no quiero que me hables así. No te he dado esa confianza. Además, por el juego que te estaba pidiendo (ni un *SingStar* ni un *Just Dance*, algo un poco más "hardcore") y por la edad, podías haber deducido que tengo la información necesaria para saber qué juegos me interesan y no bombardearme con las reservas que tenéis en marcha. Sí, fui a una tienda "especializada", pero volví con la sensación de haber estado ante un vendedor "desprofesionalizado".

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

No es la primera vez que siento que estoy ante un comercial de la compañía de turno más que frente a un vendedor que se le debía presuponer imparcial. Ya he visto en otras ocasiones como intentan "colar" sistemas o juegos de la marca X (según lo que interese) a compradores ocasionales que van para hacer el regalo de turno. Incluso he sido testigo de cómo alegremente, dan una opinión subjetiva (del tipo "X consola es una mierda" alegando razones no menos *perrilescas*) para modificar una intención de compra.

Tampoco voy a decir que el estado de "enfermedad" del sector del videojuego, del que hablaba hace unos meses, sea culpa de este vendedor. Trabajar de cara al público, y según con qué público, también tiene su trago. Hablando con amigos que han "padecido" ese trabajo me han contado anécdotas, desde los típicos "abueletes" que buscan un juego de la serie "Plátano" a otros que piden una "Ar Gam Boys" para sus nietos (ambos verídicos), lo que viene a demostrar que tanto una parte de las tiendas de videojuegos, como del público, tienen aún bastante margen para mejorar. Las tiendas, o al menos algunos vendedores, pueden empezar por recuperar la educación y los modales...

NO ES LA PRIMERA VEZ QUE SIENTO QUE ESTOY ANTE UN COMERCIAL DE TURNO, MÁS QUE FRENTE A UN VENDEDOR AL QUE SE LE PRESUPONE IMPARCIAL.



¡ESTALLA LA G

El conflicto está servido. Los dos shooters bélicos más importantes del año están a punto de encontrarse en el campo de batalla de nuestras consolas. Estas son las armas con las que pretenden conquistarnos...

La generación de PlayStation 3 ha supuesto la confirmación definitiva de los shooters como uno de los géneros más mediáticos de la industria de los videojuegos. Más concretamente, se podría apuntar al subgénero bélico como el gran responsable de la atracción por los tiroteos. Así, *Call of Duty* y *Battlefield* se han convertido en los dos iconos del género,

LAS ARMAS DE BATTLEFIELD 4

Battlefield 3 se puso a la venta en 2011 y, desde entonces, el estudio DICE ha tenido mucho tiempo para cavilar qué novedades introducía en su saga bélica. La más importante será la inclusión de un nuevo motor gráfico, el poderoso Frostbite 3.0, que dará lugar a un campo de batalla muy dinámico. A eso se añadirán el gran número de usuarios simultáneos y el uso de vehículos por tierra, mar y aire. La guerra del futuro se cierne sobre PS3 y PS4.

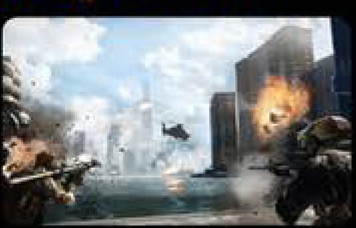


La destrucción será una constante

El motor gráfico Frostbite 3.0 será la piedra angular de *Battlefield 4*. La iluminación y el grado de detalle quitarán el hipo, pero su cenit será la llamada tecnología Levolution, que hará que el campo de batalla esté lleno de elementos interactivos. Podremos derribar edificios enteros, aprovechar el oleaje provocado por una tormenta, dejar una sala a oscuras, levantar bolardos, romper verjas de madera... La estrategia será esencial.

Tanta gente como en una guerra real

Las batallas serán multitudinarias. En el caso de PlayStation 3, podrán participar hasta 24 jugadores, mientras que, en PlayStation 4, podrán concurrir hasta 64 usuarios, una cifra escandalosa. Los mapas tendrán un tamaño gigantesco, acorde con el número de usuarios.



Batallas triples: tierra, mar y aire

Los vehículos han sido siempre una seña de identidad de la saga y en esta cuarta entrega numerada serán más importantes que nunca. Las batallas se desarrollarán por tierra, mar y aire, con hasta 25 vehículos diferentes, que irán desde tanques y todoterrenos hasta helicópteros, aviones, lanchas o motos de agua. Eso se traducirá en una gran variedad de posibilidades a la hora de pensar cómo moverse por el gigantesco campo de batalla.

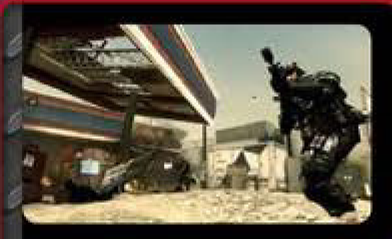


superando a referentes como *Medal of Honor*, que no ha sabido adaptarse igual de bien a los tiempos modernos. Son dos sagas que beben de la misma fuente, con una gran preponderancia del multijugador, pero sus fórmulas distan bastante la una de la otra. Mientras que la saga de Activision apuesta por el frenesí, las refriegas reducidas y la infantería, la marca de Electronic Arts prefiere la táctica sosegada, las contiendas multitudinarias y la combinación de soldados y vehículos. La guerra tiene muchas caras.

La prometedora encrucijada de generaciones. Dos años después de su último choque, las sagas de Infinity Ward y DICE se volverán a enfrentar a cara de perro, con una particularidad significativa: ambas verán la luz tanto en PS3 como en PS4. Jugablemente los títulos serán los mismos, pero el aprovechamiento del hardware de la nueva consola puede marcar una gran diferencia. ¿Cuál de los dos sagas sabrá desenvolverse mejor en esta época de transición: el ambicioso *Battlefield* o el continuista *Call of Duty*?

LAS ARMAS DE CALL OF DUTY GHOSTS

Call of Duty lleva una inercia ganadora desde los tiempos de PlayStation 2. Esta entrega seguirá la senda de los últimos tiempos, pero añadiendo pequeños detalles para que la experiencia sea aún más satisfactoria. El motor gráfico, que correrá a 60 fps, estará muy renovado, el control será más ágil y las opciones de personalización asegurarán que no haya ningún soldado igual a otro.



Disparar y correr, el leitmotiv bélico

El multijugador de *Call of Duty Ghosts* apostará por un ritmo frenético, con partidas reducidas en las que tomarán parte hasta doce soldados. Las novedades jugables, como la posibilidad de saltar coberturas de manera orgánica o los deslizamientos a ras de suelo se traducirán en unas refriegas mucho más dinámicas. Además, habrá cierto componente de destrucción en los escenarios, como resultado de algunas rachas de bajas.

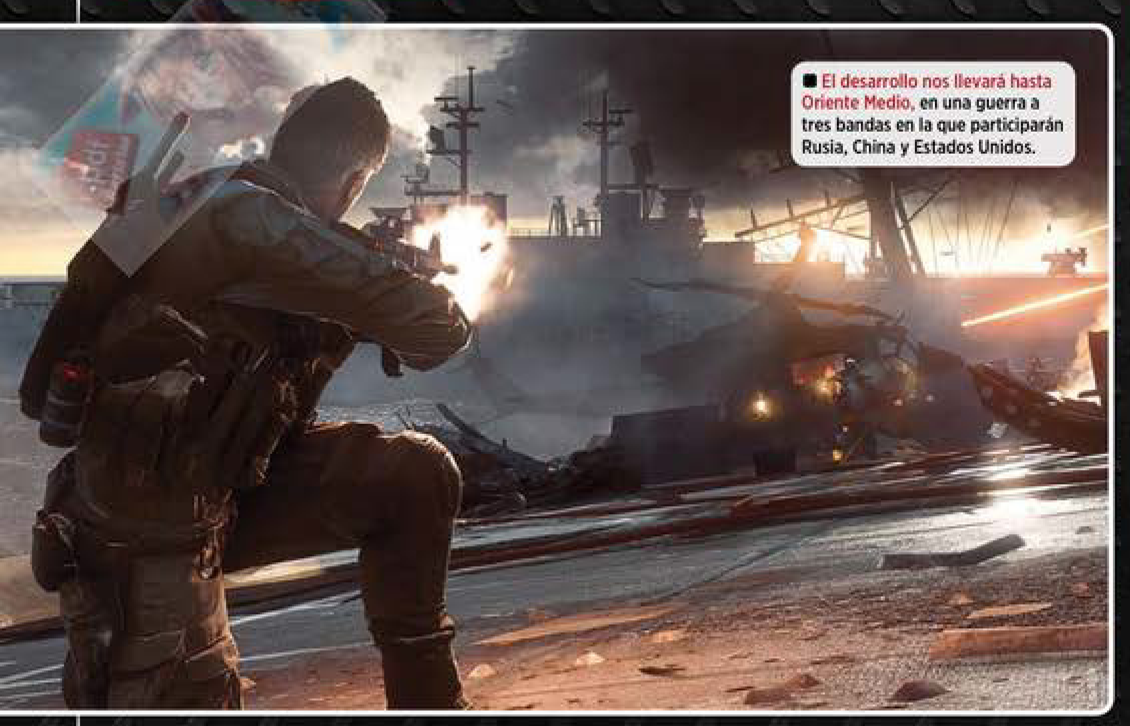
Fluidez visual siempre: aquí y allí

Los 60 fps son algo innegociable para Infinity Ward, por lo que el juego hará gala de ellos tanto en PlayStation 3 como en PlayStation 4. Así, la imagen irá siempre fluida. El motor gráfico, por su parte, será una versión remozada del ya visto en las últimas entregas.



Convirtiendo al jugador en soldado

Las opciones de personalización se verán ampliadas enormemente en esta nueva entrega. Habrá hasta seis clases de soldados, pero la mayor novedad es que se podrán elegir diferentes combinaciones de cabezas, tipos de cuerpo o cascos. Habrá hasta 20.000 combinaciones. Del mismo modo, el sistema de ventajas estará remozado, de tal forma que contaremos con ocho puntos que podremos distribuir entre diferentes habilidades.


El desarrollo nos llevará hasta Oriente Medio, en una guerra a tres bandas en la que participarán Rusia, China y Estados Unidos.



Las misiones incluirán situaciones muy variadas: huir del fuego de un helicóptero, salvarse de un naufragio con ayuda lanchas, conducir coches...



EL CAMPO DE BATALLA ESTÁ EN ORIENTE

BATTLEFIELD 4

PS3 Y PS4 ELECTRONIC ARTS SHOOTER 31 DE OCTUBRE

La lucha por la hegemonía mundial será el trasfondo de *Battlefield 4*. El protagonista será el soldado Recker, miembro del escuadrón Tombstone, una pequeña avanzadilla del ejército estadounidense enviada a Azerbaiyán para extraer una información. Sin embargo, Rusia y China pronto saltarán a la palestra, hasta el punto de que el grupo acabará siendo acusado del asesinato del que debía ser el futuro líder chino. La campaña será muy emocional, pues recreará todo el horror de la guerra, con vicisitudes como tener que amputarle la pierna a un compañero. Su desarrollo será bastante lineal, pero el estudio DICE ha introducido ciertos toques de "sandbox". Así, algunas zonas se podrán superar de diferentes maneras: a pie, utilizando vehículos, sacando provecho de elementos destructibles del entorno, pidiendo ataques aéreos sobre una determinada posición enemiga...

Como mandan los cánones del género bélico, el multijugador será la piedra angular a largo plazo. El juego apostará por la grandilocuencia, con unos escenarios enormes para que se puedan mover con propiedad todos los jugadores que podrán concurrir (hasta 64 en PlayStation 4 y hasta 24 en PlayStation 3). De inicio, habrá diez mapas, como Siege of Shanghai (ambientado en una zona de rascacielos, con un río) o Paracel Storm (una isla llena de palmeras y en la que podrá desatarse una tormenta en cualquier momento).
Habrá siete modos de juego. Conquista y Dominación serán los típicos modos de capturar la bandera, uno con vehículos y el otro sin ellos. En eliminación, habrá que hacerse con una bomba que aparecerá en medio del mapa y llevarla hasta la base enemiga para detonarla. En desactivación, cada jugador tendrá una sola vida, de modo que el obje-

UNA GUERRA DE ESCALA


La campaña estará protagonizada por el equipo Tombstone, un pequeño escuadrón del ejército estadounidense. Habrá que actuar en Azerbaiyán, China o un portaaviones en alta mar.


Las versiones de PS3 y PS4 diferirán bastante en términos técnicos. La primera correrá a 30 fps y admitirá 24 usuarios, mientras que la segunda irá a 60 fps y soportará 64 jugadores.


Los smartphones y las tabletas serán muy útiles como segundas pantallas. Battlescreen permitirá ver el mapa y los objetos, mientras que Battlelog será como una gran red social.


Habrá cuatro clases en el multijugador: asalto, ingeniero, reconocimiento y apoyo, cada una con cuatro ramas de mejora y diversas especializaciones.





Los vehículos serán fundamentales en la campaña y en el multijugador. Unos deberán conducirlos, mientras que otros podrán hacer uso de su potente artillería.

tivo será derrotar a todos los rivales o destruir un activo militar que estará en su posesión. Asalto nos obligará a destruir una serie de estaciones, con un equipo que atacará y otro que defenderá. Finalmente nos encontraremos con el típico Duelo a muerte por equipos y con Duelo a muerte por pelotones (en uno se enfrentarán sólo dos bandos, mientras que en el otro habrá cuatro). Algunas de esas modalidades serán compatibles con el llamado "modo Comandante", una funcionalidad que convertirá a uno de los usuarios en responsable de dirigir todos los movimientos de su escuadrón

El poderoso motor gráfico Frostbite 3.0 será otro de los grandes activos de *Battlefield 4*. Los efectos de partículas, la iluminación, la cantidad de elementos en pantalla y, sobre todo, la destrucción de los entornos serán de lo mejor que se haya visto jamás en un juego. Lo mejor es que esa destrucción no será meramente decorativa, sino que incidirá de manera determinante en el desarrollo de las partidas. Gracias a la tecnología Levolution, tanto los entornos de la campaña como los del multijugador serán muy dinámicos. Podremos romper pilares de carga para derribar un techo, hacer que un portaaviones encalle, apagar las luces para sacar partido a un sensor de visión nocturna... Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego de DICE lleva la delantera en el duelo bélico de esta temporada.

Los que compren el juego en PS3 podrán obtenerlo luego para PS4 (en digital) si pagan un plus de 10 euros.



Los vehículos serán fundamentales en la campaña y en el multijugador. Unos deberán conducirlos, mientras que otros podrán hacer uso de su potente artillería.

tivo será derrotar a todos los rivales o destruir un activo militar que estará en su posesión. Asalto nos obligará a destruir una serie de estaciones, con un equipo que atacará y otro que defenderá. Finalmente nos encontraremos con el típico Duelo a muerte por equipos y con Duelo a muerte por pelotones (en uno se enfrentarán sólo dos bandos, mientras que en el otro habrá cuatro). Algunas de esas modalidades serán compatibles con el llamado "modo Comandante", una funcionalidad que convertirá a uno de los usuarios en responsable de dirigir todos los movimientos de su escuadrón

El poderoso motor gráfico Frostbite 3.0 será otro de los grandes activos de *Battlefield 4*. Los efectos de partículas, la iluminación, la cantidad de elementos en pantalla y, sobre todo, la destrucción de los entornos serán de lo mejor que se haya visto jamás en un juego. Lo mejor es que esa destrucción no será meramente decorativa, sino que incidirá de manera determinante en el desarrollo de las partidas. Gracias a la tecnología Levolution, tanto los entornos de la campaña como los del multijugador serán muy dinámicos. Podremos romper pilares de carga para derribar un techo, hacer que un portaaviones encalle, apagar las luces para sacar partido a un sensor de visión nocturna... Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego de DICE lleva la delantera en el duelo bélico de esta temporada.

Los que compren el juego en PS3 podrán obtenerlo luego para PS4 (en digital) si pagan un plus de 10 euros.



■ La exitosa fórmula de *Call of Duty*, la saga más rompedora de la actual generación, intentará despedirse de PS3 con su entrega más completa.

EL LUGAR DONDE HABITAN LOS **FANTASMAS**

CALL OF DUTY GHOSTS

PS3 Y PS4 | **ACTIVISION** | **SHOOTER** | **5 DE NOVIEMBRE**

Tras arrasar con la subsaga *Modern Warfare*, al estudio Infinity Ward, el que inició el mito de *Call of Duty*, le tocaba ya cambiar de tercio. Por eso este año dará comienzo una nueva vía dentro de la famosa saga de Activision. En ella nos meteremos en la piel de un soldado de los Ghosts, un grupo de resistencia de los Estados Unidos. El juego estará ambientado diez años después de un suceso que redibujará los mapas fronterizos y el equilibrio de poderes global. Así, por medio de diversas operaciones encubiertas, deberemos repeler una invasión de un enemigo tecnológicamente superior, aunque también habrá ocasión de visitar enclaves como Caracas, la capital de Venezuela. Podría ser que ese fuera el país "atacante", si bien no está confirmado. Los tiros en primera persona serán la esencia del juego, pero el sigilo cobrará una gran relevancia. Por ejemplo, podremos controlar a un perro y usarlo como avanzadilla en una zona de hierba o hacer rápel por la fachada de un gigantesco rascacielos.

Pero como es norma en la saga, lo más importante de *Ghosts* será su multijugador online, que volverá a apostar por un estilo frenético, en el que lo primero será disparar y, ya si eso, luego preguntar. Las refriegas admitirán hasta doce usuarios, tanto en PS3 como en PS4. Habrá siete nuevos modos de juego, que se unirán a viejos conocidos como Duelo a muerte por equipos y Baja confirmada. De momento se han confirmado tres de esos modos inéditos. El primero será Search and Rescue, en el que los soldados soltarán una chapa de identificación al ser abatidos: si la coge un compañero podrá volver a la partida, mientras que si la coge un rival ya no regresará hasta la si-

■ El pastor alemán Riley estará muy presente en el juego, sobre todo en la Campaña: podremos controlarle para superar zonas con sigilo.

■ En las zonas submarinas no sólo habrá que nadar. Los disparos también estarán a la orden del día.



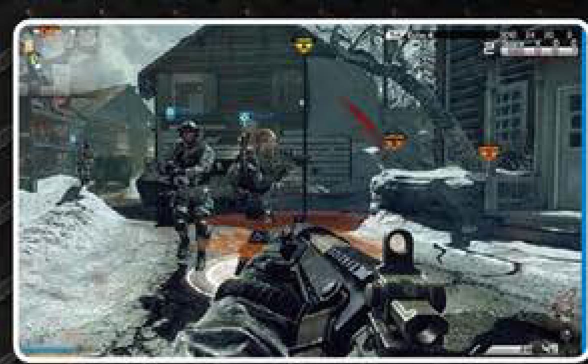
El desarrollo nos llevará a un futuro cercano en el que Estados Unidos ha perdido su posición hegemónica.



Habrá una decena de mapas. Se han confirmado Octane (un barrio con casas bajas), Strikezone (un campo de béisbol) y Whiteout (en el Ártico).



La infiltración y el sigilo serán tan importantes como el fuego cruzado. Aquí, habrá que colarse en un edificio.



guiente ronda. Ganará el equipo del último soldado que quede en pie. Blitz será una variante de captura la bandera, en la que se nos conferirán puntos por entrar en un punto enemigo (a la vez que defendemos el nuestro propio). Finalmente, en Cranked, cada vez que abatamos a alguien, aumentará nuestra velocidad. Si no encadenamos otra muerte enseguida, explotaremos. Por otro lado, estará el modo Asalto, una especie de cooperativo donde deberemos formar escuadrón hasta con cinco amigos. En términos jugables, una de las novedades será la presencia de elementos destructibles, pero parece que serán muy selectivos.

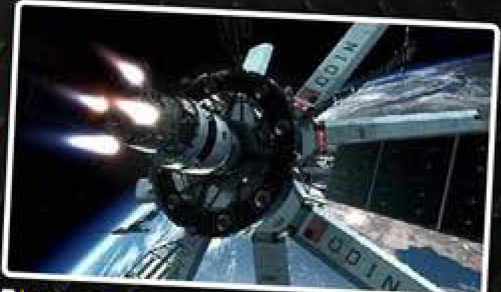
El apartado técnico será una evolución del visto en *Modern Warfare 3.* En el momento de anunciarse el juego, se afirmó que el motor era totalmente nuevo, pero lo cierto es que es una revisión del anterior, que ya lucía muy bien. No se observa un gran cambio. No obstante, tanto la versión de PS3 como la de PS4 correrán a 60 fps, lo que garantizará la fluidez en todo momento (en cambio, el *Battlefield 4* de PS3 irá a 30 fps).
La variedad de los entornos promete ser considerable. De momento, se han visto varios escenarios de la campaña y del multijugador, como los aledaños de un estadio de béisbol, un paraje ártico o un rascacielos, con unos efectos de iluminación excelentes. Lo único reprochable es que el componente de destrucción parece metido deprisa y corriendo para imitar al juego de Electronic Arts.
A pesar de ello, *Ghosts* conservará todas las virtudes habituales de la saga, resumidas en su frenético multijugador. Habrá que ver si es suficiente para plantar batalla al ambicioso *Battlefield 4*. Este año, la guerra será más cruenta que nunca.



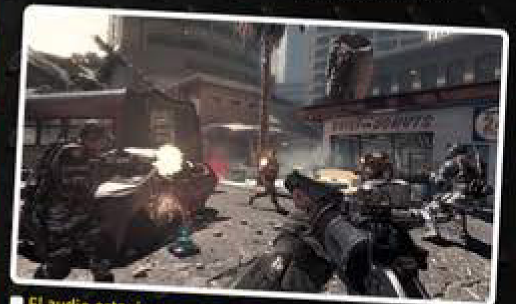


Quienes compren la versión de PS3 podrán "actualizarla" luego a la de PS4 por un precio de 10 euros.

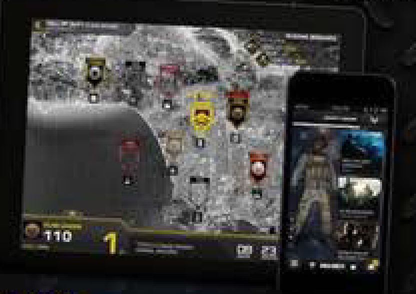
LUCHA POR SOBREVIVIR



La campaña estará protagonizada por los Ghosts, un grupo aislado de defensa. Habrá escenarios bastante novedosos, como un satélite de defensa en el espacio o un arrecife.



El audio estará muy mejorado. Los soldados hablarán continuamente para informarnos de dónde han visto un enemigo. La reverberación de los disparos será espectacular.



La Call of Duty App permitirá consultar estadísticas y perfiles desde cualquier smartphone o tableta. Se podrá compartir el prestigio entre las versiones de PS3 y PS4.

PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 25 DE OCTUBRE

DESCUBRE EL
CABALLER

BATM

ARKHAM

Tras protagonizar dos aventuras sobresalientes en PS3, Batman da un paso atrás para narrar cómo fueron sus inicios como protector enmascarado de Gotham hasta convertirse en lo que ahora es...

Tradicionalmente, casi desde los tiempos de PSone, nos habíamos acostumbrado a que los juegos de superhéroes fueran mediocres producciones que sólo buscan explotar la popularidad del personaje de turno descuidando la calidad general del juego. Hasta que los chicos de Rocksteady nos hicieron cambiar de opinión. Este estudio británico ha sabido captar la esencia de Batman (el personaje y sus cómics) y trasladarla a un videojuego, forjando un universo fiel al héroe y sin descuidar ni un sólo detalle: guión, desarrollo, apartado técnico... ¿El resultado? Pues seguramente los *Batman Arkham* sean los mejores videojuegos de superhéroes de la historia. Para prolongar este éxito, en Warner han vuelto a encender la "batseñal", aunque en este caso no acudirán a su llamada los de Rocksteady (que trabajan en un juego aún no anunciado, posiblemente ya para la "next gen") sino que los responsables de que el murciélago siga planeando alto es para el estudio que Warner tiene en Montreal. *Batman Arkham Origins* será una precuela de *Arkham Asylum*. Dentro del "canon" o historia ofi-

■ *Batman Arkham Origins* narra acontecimientos previos a *Arkhan Asylum* y *Arkham City*.


■ *Arkham Origins* será una aventura de acción y sigilo en la línea de las dos anteriores.

ORIGEN DEL
O OSCURO

MAN

ORIGINS

cial de Batman, se insertaría dentro del llamado "Año Dos", que nos presenta a un Batman ya con cierta experiencia luchando contra el crimen, que combate cuerpo a cuerpo con soltura y ya empieza a tener cierto renombre. Eso sí, en esta visión del "Año Dos", Batman está sólo, sin aliados conocidos. Y así se va a enfrentar a su primer gran desafío: en plena nochebuena, Máscara Negra, uno de los hampones de Gotham, ha fijado una recompensa de 50 millones de dólares para quien sea capaz de entregarle al murciélago. Y ante tamaña recompensa la ciudad se vuelve loca y se llena de criminales, que se lían a provocar disturbios para que Batman salga de su escondrijo. Incluso la corrupta policía y los SWAT se han desplegado por las calles para hacerse con los 50 millones... Pero Batman no se va a amedrentar. Nuestro objetivo será detener a Máscara Negra y a los 8 "ilustres" asesinos que quieren nuestro pellejo, al tiempo que restauramos el orden (policía corrupta incluida). La historia ha sido escrita por Dooma Wendschuh y Corey May, ambos con experiencia en guiones de videojuegos y que además han sido asesorados por Geoff Johns, uno de los guionistas de DC Comics más importantes en la actualidad.

El desarrollo de *BAO* tomará como base lo que vimos en *Arkham City*. Habrá una gigantesca recreación de Gotham (el mapa será el doble de grande), por la que nos moveremos con libertad cumpliendo misiones principales y secundarias, enfrentándonos a las diferentes facciones de enemigos, buscando coleccionables... Todo lo que funcionaba bien en *Arkham City* permanecerá intacto, como la forma de movernos por el entorno (usando la capa para planear y el garfio para movernos), el sigilo, el »

Así se forja un "nuevo" superhéroe

Batman Arkham Origins es una precuela y se inserta dentro del llamado "Año Dos", presentándonos un Batman que ya no es un novato pero tampoco es aún el héroe que todos conocemos. Aunque *BAO* es un juego "continuista", ofrecerá algunas nuevas mecánicas y gadgets. Aunque su mayor novedad será su modo online, a cargo de Splash Damage, los creadores de *Brink*.



NUEVA HISTORIA AVALADA POR GEOFF JOHNS. En plena nochebuena, Máscara Negra ofrece 50 millones de dólares para quien capture a Batman. Y la ciudad se vuelve loca...



NUEVOS GADGETS Y MECÁNICAS. Batman manejará viejos gadgets (como el Batarang) y nuevos, como la Garra Remota, que nos permite llegar a zonas inaccesibles.



MODO ONLINE. Ofrecerá un original modo 3 vs 3 vs 2 en el que dos equipos capitaneados por Bane y el Joker tendrán que dar caza a Batman y a Robin. Mola, ¿verdad?


Podremos recorrer libremente la ciudad de Gotham realizando misiones principales y secundarias, buscando coleccionables...


Villanos como el Pingüino, Copperhead, Deathstroke, Sombrerero Loco, Luciérnaga, Bane o el Joker aparecerán en el juego de un modo u otro.



Batman vuelve con una "precuela" que conserva todo lo bueno de los dos anteriores y añade interesantes novedades, como un prometedor Online.

modo detective (es decir, una "visión especial" que nos revela cosas importes) o el sistema de combate. Las peleas serán muy parecidas pero con algunos añadidos y modificaciones. Y es que ahora en la "batcueva" (que estará mucho más detallada y ofrecerá más posibilidades que en las otras entregas) encontraremos la sala de entrenamiento. Allí, a través de diversos retos, podremos perfeccionar nuestra técnica de lucha. La idea es que cuando combatamos no nos dediquemos a aporrear botones, sino que intentemos lograr los combos más largos posibles. ¿Y todo esto para qué? Pues porque dependiendo de nuestra actuación en cada desafío obtendremos una puntuación, lo que nos reportará distintas cantidades de experiencia. Esto nos permitirá mejorar nuestros gadgets y habilidades, que ahora contarán con una presentación distinta, mucho más clara y que nos permitirá comprender de un vistazo qué hace y, en el caso de los golpes o ataques, cómo se ejecutan. Y también veremos aquí los diferentes trajes que podremos llevar en el juego.

Este sistema de experiencia, práctica y mejora nos va a poner ante retos muy difíciles que van a exigir lo mejor de nosotros. Pudimos comprobarlo en un combate contra Deathstroke, uno de los "asesinos" a los que nos enfrentaremos. Un combate difícil, que se desarrolla un ritmo endiablado contra un enemigo inteligente que también nos hace contras y que usa el entorno a su favor. Y todo con una puesta en escena espectacular, con giros de cámara y zooms para enfatizar los momentos más espectaculares, con forcejeos, bloqueos y contraataques con planos tan cercanos que casi nos dolerá...

Como el mapa es tan grande, en cualquier momento podremos llamar al Batwing, que nos recogerá y nos llevará de nuevo a la batcueva, aunque completando algunas tareas opcionales, como ciertas misiones de Most Wanted (atrapar a otros villanos no relacionados con la trama), podremos despejar torres de comunicación que nos permiten aterrizar en otros puntos del mapa. Eso sí, ningún vehículo será pilotable. Como ejemplo de misión opcional Most Wanted, vimos a Batman internándose en una siniestra versión de El País de la Maravillas surgida de la mente del villano Sombrerero Loco. Y no es el único villano con el


Alfred será el encargado de facilitarnos gadgets como el batarang o el gel explosivo.


El Joker hará acto de presencia en el Online pero... ¿y en la historia? Sus creadores no quieren revelarlo...

Batman en

Después de protagonizar buenos juegos en las consolas de 8 y 16 bits, las apariciones de Batman en PSone y PS2 no es que hayan sido muy molonas... Más bien lo contrario. Incluso hubo uno en PS2, *Batman: Dark Tomorrow*, que fue cancelado. Menos mal que se recuperó al final con PS3 con *Lego Batman 2*, *Injustice* y la serie *Arkham*.


BATMAN FOREVER (1996). Como el grandioso *Batman Retuns* de SNES, se trata de un beat' em up de PSone basado en la peli homónima.


BATMAN & ROBIN (1998). Basado en la peli, fue el primer intento (fallido) de hacer una aventura en 3D protagonizada por Batman.


BATMAN OF THE FUTURE (2000). Batman vuelve al beat'em up en PSone pero con la estética "cartoon" de la serie de animación.


BATMAN GOTHAM CITY RACER (2001). El look "cartoon" continúa en este espantoso juego de PSone en el que el batmóvil es el protagonista.



El sistema de combate es similar al del original, pero más que nunca nos exigirá ser "técnicos". Nada de aporrear botones.



que nos toparemos en el juego. Enemigos de Batman bien conocidos como Copperhead, Pingüino, Bane o el Joker estarán presentes de un modo u otro

Precisamente el Joker y Bane serán dos de las estrellas del modo online, que está siendo desarrollado por Splash Damage, especialistas en juegos multijugador como *Quake Wars* o *Brink*. No hemos podido verlo todavía, pero sus creadores nos adelantaron que ofrecerá un sorprendente modo 3 vs 3 vs 2, en el que podremos elegir entre el bando de Joker o el de Bane para dar caza a Batman y Robin. ¿Pero quién será el cazador y quién el cazado? La verdad es que este online tiene muy buena pinta.

Pese al cambio de desarrollador, *Batman Arkham Origins* sigue siendo tan sólido y vistoso como la anterior entrega (utilizan el mismo motor gráfico), con la dificultad añadida de que el mapa será más del doble de grande. Ofrecerá además sensacionales efectos climatológicos (como nevadas) en unos entornos excepcionalmente detallados. Y las animaciones de los personajes también brillarán a un gran nivel. Además, nos confirmaron que el doblaje al castellano mantendrá las voces vistas en anteriores entregas, en especial la de Claudio Serrano, que presta su voz a los Batman encarnados por Christian Bale y los de la saga de videojuegos *Arkham*. Ya veis que Batman se va a despedir de PS3 a lo grande.

Batman Arkham City Origins Blackgate

PS Vita contará con su propio *Batman Arkham City*... pero con un desarrollo en 2D (en escenarios 3D). Su trama arranca poco después del final de *Origins* y en él tendremos que ir a sofocar una rebelión que tendrá lugar en la prisión de Blackgate. Sus creadores (Armature Studio) afirman que han intentado trasladar todo lo que funciona de los *Arkham* "grandes" a este juego, incluyendo un completo sistema de combate, el famoso modo detective y gadgets como el batarang o el gel explosivo. Eso sí, no habrá un sistema de experiencia como en *BAO*. También sale el 25 de octubre.



BAO Blackgate se desarrolla poco después de *BAO* en la cárcel de Blackgate. Allí veremos por primera vez a Catwoman.



Bajo un desarrollo en 2.5D, incorporará elementos de los de PS3 como un completo sistema de combate, diversos gadgets...

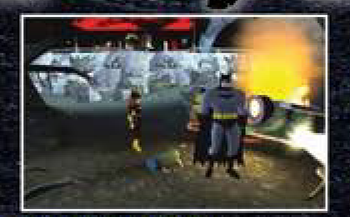


Gráficamente es similar a los anteriores. Usará el mismo motor gráfico.

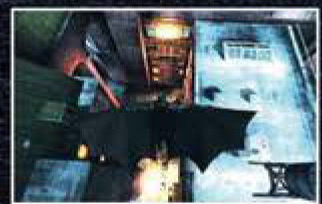


Batman Arkham Origins está doblado al castellano. Claudio Serrano vuelve a ser Batman.

PlayStation



BATMAN VENGEANCE (2001). Las distintas series de TV seguían inspirando mediocres juegos en PS2 como éste o *Rise of Sin Tzu*.



BATMAN BEGINS (2005). La primera peli de Nolan tuvo una adaptación a cargo de EA bastante fiel, aunque corto y muy lineal.



LEGO BATMAN (2008). Esta primera entrega fue "normalita", pero *LEGO Batman 2* es uno de los mejores juegos "hechos" con LEGO.



BATMAN ARKHAM ASYLUM (2009). Este título y su secuela están considerados los mejores videojuegos de superhéroes de la historia.



INJUSTICE: GODS AMONG US (2013). Tras el fallido *Mortal Kombat vs DC Universe*, Batman y cía se redimen con este otro juego de lucha.



LA DE UN **PIRATA ASESINO** ES LA VIDA MEJOR

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Con diez cañones por banda, viento en popa a toda vela, no corta el mar sino vuela Edward Kenway, el protagonista del nuevo *Assassin's Creed*, que con su barco Jackdaw surcará los mares del Caribe en busca de tesoros, aventura y un secreto de vital importancia en la saga.



■ *ACIV* se desarrolla en 1715 y nos contará una historia de piratas protagonizada por Edward Kenway.



■ Barbanegra es uno de los piratas reales que veremos en el juego, junto a otros como Benjamin Hornigold o Stede Bonnet.







PS3/PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 31 DE OCTUBRE (PS3) / 29 DE NOVIEMBRE (PS4)

No os queremos dar envidia, pero ya hemos probado *Assassin's Creed IV* en PS4. Se trata de una de las aventuras de acción más esperadas para la consola que marcará en buena medida el futuro de está industria en los próximos años. Casi ná... Pero antes de pasar a diseccionar qué diferencias vamos a encontrar entre las versiones de PS3 y PS4, creemos que la inmensa mayoría de vosotros estaréis deseando enrolaros en la tripulación de Edward Kenway y saber cómo serán las primeras aventuras a bordo del Jackdaw, el barco que capitanea el protagonista de este nuevo *AC*. Así que levad anclas, que zarpamos.

Assassin's Creed IV: Black Flag arranca en el año 1715 y pretende mostrarnos la edad de oro de la piratería, abordándola (valga la redundancia) desde un punto de vista más realista que en famosas producciones como "Piratas del Caribe". Así pues trataremos con piratas que existieron en aquella época, como Edward Thatch (más conocido como Barbanegra), Benjamin Hornigold, Stede Bonnet, Charles Vane o la descendencia de William Kidd, en lugares reales como La Habana, Kingston o Nassau.

Nuevo héroe en el pasado y en el presente.

Precisamente hacia Nassau nos encaminaremos en las primeras misiones del juego. Edward Kenway es el abuelo de Connor (el protagonista de *ACIII*) y antepasado de Desmond. Pero la historia de Desmond en el presente parece que va a quedarse "suspendida" porque ahora seremos un empleado de Abstergo que indaga en la vida de Kenway porque supuestamente, entre los múltiples tesoros que nuestro pirata encontró en vida, hay un objeto muy poderoso (¿quizá un Fruto del Edén?) que puede ser determinante en el devenir de los acontecimientos. Pero Kenway es completamente ajeno a todo esto en los primeros compases del juego y su aspiración inicial es conseguir el oro suficiente para comprarse un terreno en Inglaterra y retirarse. Eso sí, en las cuatro horas que estuvimos jugando a *ACIV* ya escuchamos a cierto personaje hablando de un "lugar legendario que oculta un gran tesoro"...

Pero volvamos a los inicios del juego, en los que Kenway descubrirá el manejo básico de su barco, el Jackdaw, de la mano su oficial de cubierta Adewale, que nos enseñará el funcionamiento del timón, cómo atracar, el uso de los cañones... Y más nos »

Novedades con respecto a otros AC

¿Cómo es posible que con una entrega al año esta saga no presente síntomas de agotamiento? Pues sencillamente porque suele ofrecer bastantes cambios con respecto a la anterior. En este caso, nuevo protagonista, nueva ambientación y nuevas mecánicas de juego (el principal cambio es que estaremos más tiempo navegando que explorando a pie).



PASAREMOS MÁS TIEMPO NAVEGANDO que en tierra firme. Una decisión de diseño un tanto arriesgada, ya que supone una ruptura con respecto a los anteriores *AC*.



TÉCNICAMENTE ES MÁS BRUTO que los anteriores. La recreación del agua, por ejemplo, es sensacional. Vais a alucinar pescando tiburones o en las batallas navales.



LA NUEVA AMBIENTACIÓN ofrece situaciones inéditas, como recuperar tesoros hundidos o forrarnos abordando barcos. Pero sin renunciar al "rigor" histórico de los *AC*.


Caimanes, ocelotes, iguanas, tiburones, ballenas... serán algunos ejemplos de fauna con la que podremos "interactuar" en *ACIV*.

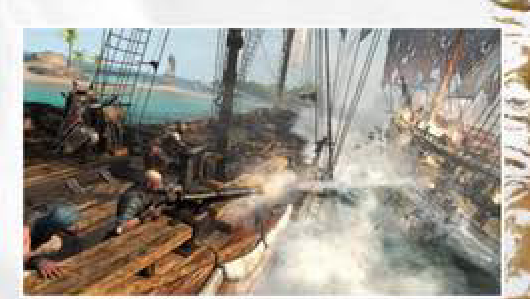

Visitaremos lugares reales en nuestro periplo, como Kingston (capital de Jamaica), La Habana o Nassau (en las Bahamas). Todo muy caribeño.

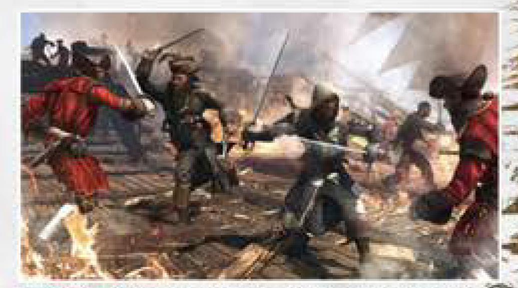


Las batallas navales

Las batallas navales serán uno de los elementos centrales en el desarrollo de *ACIV*. Sus creadores nos dijeron que Jackdaw, el barco que capitanearemos en *ACIV*, será tan protagonista como Edward Kenway.


ASÍ ES EL JACKDAW. Con 60 metros de largo, 48,5 de altura, 26 velas y con capacidad para hasta 56 cañones. Podremos "tunearlo" a tope.


BATALLAS NAVALES. Usa los cañones para hundir barcos enemigos en emocionantes batallas repletas de alternativas.


¡AL ABORDAJE! Una vez derrotado el barco rival, podemos abordarlo (si ganamos nos quedamos todo el botín) o hundirlo (sólo ganamos la mitad).

vale aprender a manejarlo cuanto antes, ya que según nos dijeron sus creadores, el 60% del desarrollo se lo va a llevar el barco, mientras que el 40% restante será un desarrollo más en la línea de los anteriores entregas de la serie.

Atracando en paradisiacas islas.

Nuestra primera misión consistió en llegar hasta la pequeña isla de Ábaco (se estima que habrá unos 50 tipos de localizaciones distintas: islas, cuevas, pequeñas poblaciones, selvas, fuertes... e incluso templos mayas) para cazar un par de iguanas y otros tantos ocelotes para mejorar nuestra salud y nuestras pistoleras. Hablando del arsenal de Kenway, podremos llevar distintos tipos de pistolas y trabucos, además de distintas bombas, la cuchilla típica de los asesinos y una gran variedad de espadas: tizonas españolas, espadas ceremoniales francesas, sables coloniales británicos, cimitarras...

Armarnos adecuadamente será fundamental, ya que en la próxima misión tendremos que reclutar a 15 nuevos tripulantes para nuestro barco. Hay dos formas básicas de ampliar la tripulación: contratar marineros en la taberna o ayudar a piratas de distintas formas, desde recogiendo a los náufragos que veamos en nuestros viajes por mar, hasta liberando a los que hayan caído prisioneros de la guardia real. Nunca deberemos descuidar a la tripulación, ya que nuestra fuerza en batallas navales y abordajes dependerá de la cantidad de piratas que tengamos a nuestro mando (obviamente, en las batallas habrá bajas que tendremos que ir cubriendo). Reforzar nuestra tripulación será lo primero que haremos en Nassau, lo que nos obligará a combatir sí o sí contra soldados reales, en combates muy contextuales (con sus contraataques, opción de coger escudos humanos...) bastante parecidos a los de los anteriores. Liberar a 15 piratas era la






ACIV también ofrece el enfoque de la acción típico de la saga: combates contextuales llenos de alternativas, asesinatos desde escondites, distintas formas de camuflarse...



Las secciones subacuáticas nos gustaron mucho. Más nos vale que no nos detecten los tiburones o nos convertiremos en su cena...

AC Liberation también en PS3

Assassin's Creed III Liberation es uno de los mejores juegos exclusivos de PS Vita... hasta ahora. Porque a principios de 2014 dejará de ser exclusivo de la portátil de Sony y llegará también a PS3. Pero la idea de Ubisoft no es hacer un simple "port" sino mejorarlo con un lógico aumento de la resolución (se espera que alcance los 1080p) y añadiendo nuevas mecánicas, misiones inéditas, banda sonora remasterizada y algunas mejoras gráficas (por ejemplo, en las animaciones faciales). Si no lo has jugado en Vita, es tu oportunidad.

Según sus creadores, el 60% del juego nos lo pasaremos a bordo de nuestro barco. Una decisión arriesgada, pero que insufla aire fresco a la serie.

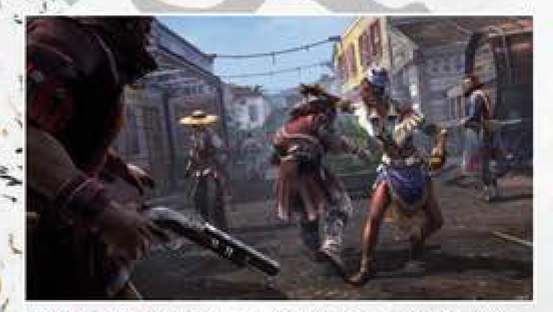
misión principal, pero en nuestro primer paseo por Nasau ya vimos tareas secundarias como subir a 7 atalayas, encontrar 22 cofres, robar a mensajeros, contratos de asesino (en este caso nos pagan por matar a cierto capitán pirata), mensajes en botellas que llegan a la costa con pistas de tesoros... La variedad está asegurada como en todos los *AC*.
Con nuestra nueva tripulación volvimos al Jackdaw y nos hicimos a la mar. Es hora de saquear galeones cargados de riquezas. Gracias a nuestro catalejo, podremos verlos a distancia y saber qué tipo de carga lleva nuestro objetivo, su nacionalidad, su potencia de fuego... Una vez en el fragor de la batalla, podemos manejar los cañones manualmente o encadenar ataque ligeros pulsando ▲. Si salimos victoriosos, podemos iniciar el abordaje (lo que desencadenará una refriega cuerpo a cuerpo) y si vencemos, nos quedaremos con todo el cargamento. Por el contrario, si decimos hundirlo, nos ahorraremos un combate extra pero sólo "trincaremos" la mitad del botín. Hay distintos tipos de mercancías y podemos usarlas para "tunear" nuestro barco con mejoras estéticas y "de rendimiento" (más capacidad, más resistencia, mejores cañones...). Sus creadores nos dijeron que la idea es que nuestro barco evolucione al mismo tiempo que el protagonista. Y no penséis que el barco sólo sirve para desplazarnos y combatir. También habrá persecuciones en barco, necesidad de pasar desapercibidos como cuando estamos en tierra firme (con zonas restringidas, barcos con conos de visión que hay que evitar si no queremos ser detectados, niveles de búsqueda a lo *GTA*...), misiones de pesca en alta mar (distintos tipos de tiburones, peces martillo, ballenas, etc.)... Estas misiones de pesca se resuelven con un minijuego específico y son espectaculares. Tanto como las secciones submarinas, en las que también habrá sigilo (en la única que vimos debíamos ocultarnos de los escualos, y no veáis qué susto cuando uno de ellos nos vio y se nos echó encima).

Izando la bandera negra en PS4.

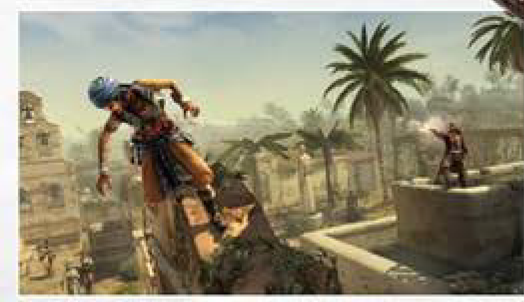
Y hablando de espectacularidad, os recordamos que estuvimos jugando en PS4... bueno, más bien era una estación de desarrollo, pero ya con un Dual Shock 4. Pudimos probar alguna de sus nuevas funciones (por ejemplo, desplazarnos fácilmente por el mapa pasando el dedo por la zona táctil), aunque muchas otras como el botón "Share" o el juego remoto con PS Vita, aún no estaban activas. Y en cuanto al apartado gráfico pues... no os vamos a engañar, no vimos un gran salto con respecto a PS3. A ver, es cierto que todo lo que tiene que ver con la iluminación y la recreación del agua es BRUTAL. La tormenta nocturna que casi hunde nuestro barco nos impactó bastante. Pero otros muchos detalles, como el modelado de los personajes, sus animaciones o la IA de los enemigos, están en la línea de lo que puede ofrecer PS3. Pero ojo, esto es normal. La primera hornada de juegos "next gen" nunca explota ni de lejos el potencial de las nuevas máquinas, y más tratándose de un "juego puente" como éste.
Al igual que con *Watch Dogs*, Ubisoft va a lanzar una App (en principio para iOS) para complementar la "experiencia *AC*". En nuestros iPad podremos ver el mapa del juego, consultar el códice y participar en minijuegos como lanzar a nuestra flota de barcos para que ataquen distintos objetivos.
Un gran doblaje al castellano con Miguel Ángel Montero (la voz de Isaac Clarke en *Dead Space*) como Edward Kenway; y Pablo Adán como Barbanegra (os sonará porque es Sully en los *Uncharted*) pone la guinda a otra grandiosa aventura de acción que, con su calidad, sigue desafiando a todos los que critican que esta saga tengan entregas anuales.

Con multijugador mejorado

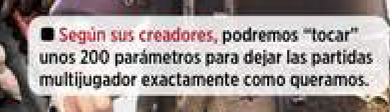
El multijugador incorpora un modo cooperativo llamado Wolfpack para 2-4 jugadores. La idea es cooperar para asesinar al objetivo señalado, aunque habrá distintas modalidades que profundicen en esta premisa, como Discovery (será lo más parecido a una campaña cooperativa), Unleash (recorre un mapa completado tantas secuencias como podamos dentro del tiempo fijado), etc.



CODO CON CODO. Entre otras cosas, ofrecerá misiones cooperativas en las que podrán participar de 2 a 4 jugadores que trabajarán en equipo para ir completando misiones. Habrá que cooperar para asesinar al objetivo.



MODO GAMELAB. Esta modalidad nos permitirá crear nuestros propios modos de juego y compartirlos con el resto de la comunidad (además de poder descargarnos los de otros). Una filosofía muy al estilo *LittleBigPlanet*.



Según sus creadores, podremos "tocar" unos 200 parámetros para dejar las partidas multijugador exactamente como queramos.

SÁCALE MÁS **JUGO** A TUS CONSOLAS DE SOBREMESA

PS Vita, la media naranja de PS3 y PS4

Ya pienses cambiarte a PS4 o decidas aprovechar un tiempo más tu PS3, PS Vita es tu mejor aliada para aprovechar a tope las posibilidades de las dos consolas. Y es que la portátil oculta un montón de "cross" que te permitirán disfrutar mucho más de tus juegos... y sacarle más partido a tu dinero.

PS Vita es mucho más que una consola portátil y la conectividad es tan importante que incluso hay modelos 3G que funcionan con una tarjeta SIM, como los móviles. Aunque no todas sus opciones de conexión se basan en Internet o en PS Network. Además de jugar online, descargar juegos de PS Store, navegar por Internet, enviar mensajes a los amigos, acceder a Facebook o Twiter con aplicaciones nativas o enviar correos electrónicos, PS Vita tiene una relación muy, muy especial, con PS3 y muy pronto con PS4.

Miembro de la familia PlayStation

PS Vita es miembro de pleno derecho de la gran familia PlayStation y comparte con sus hermanas muchas cosas, desde juegos a funciones. Por ejemplo, los juegos de PSP disponibles en PS Store son compatibles con PS Vita. Es decir, que si tenéis juegos de PSP descargados, podéis jugarlos sin problemas en PS Vita. Y esto incluye a los clásicos de PSone, que se ven de miedo en la pantalla de la portátil...

Además, PS Vita tiene un relación muy especial con PS3 que incluye las llamadas funciones "cross", o cruzadas. Así, hay muchos juegos que son "cross buy (los compras en PS3 y tienes la versión PS Vita), que comparten partidas guardadas, que pueden unir a jugadores de ambas plataformas... Y eso son olvidarnos de lo cómodo que resulta descargar contenido para PS Vita en PS3 (las descargas son más rápidas) y transferirlo cuando queramos a la portátil.

Preparando la llegada de la nueva hermana

Pero la cosa no acaba ahí. Anticipándose al nacimiento del nuevo miembro de la familia, Sony ha tenido muy en cuenta a PS Vita y ha anunciado propuestas tan sugerentes como el Chat cruzado, que permitirá que un jugador de PS4 que esté celebrando un Party Chat pueda invitar a usuarios de PS Vita, ya que las salas de chat de ambas consolas son compatibles, cosa que no ocurre con PS3.

También se sabe que PS Vita podrá usarse como "segunda pantalla" para controlar algunas funciones de los juegos y, lo que es más interesante, será posible aprovecharse del juego remoto: podremos estar jugando en la tele a PS4 y continuar en la pantalla de PS Vita. Como veis, la portátil lo tiene todo para convertirse en una gran aliada para los usuarios de PS3 y, especialmente, de PS4. De hecho, se rumorea que podría haber un bundle con ambas consolas, aunque está sin confirmar... Es mucho lo que desconocemos de su relación con PS4, pero lo que ya se sabe es realmente atractivo y ahora os lo explicamos con más detalle. Seguro que cuando PS4 esté en las tiendas se destapan muchas más ventajas y tranquilos, que os las contaremos.





PS VITA Y PS4: EL JUEGO **REMOTO**

Juega en PS Vita a todos los juegos de PS4

Poder disfrutar de cualquier juego de PS4 en la pantalla de PS Vita es una de las interacciones entre las dos consolas que más juego nos pueden dar y que abre un mundo de posibilidades.

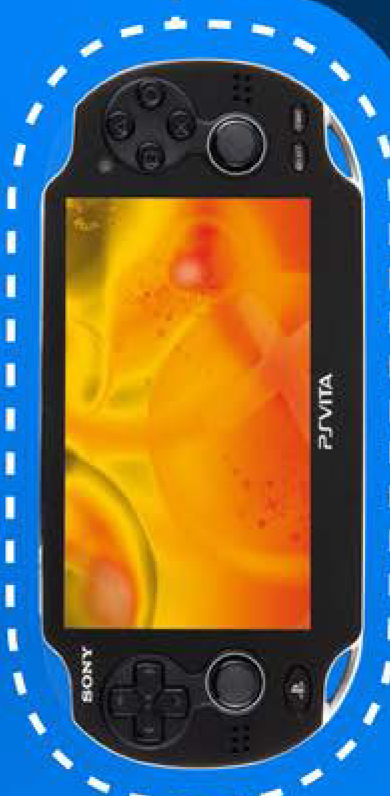
Podríamos mencionar algunos de los periféricos que ya se han confirmado para PS4, pero ninguno es tan interesante como la propia PS Vita. Y es que el juego remoto es una opción tan atractiva como cargada de posibilidades.
Básicamente el juego remoto consiste en poder jugar en un dispositivo con un juego que en realidad se esté ejecutando en otro. Por decirlo de manera sencilla, es como si en lugar de usar la televisión para ver el juego, pudieras usar tu PS Vita de pantalla y mando a la vez. Imagina que estás enfrascado en un combate naval en *Assassin's Creed IV* y tienes que dejar libre la tele... Pues nada, activas la opción de juego remoto y sigues tu partida en la pantalla de PS Vita...

Esta opción existe actualmente entre PS3 y PS Vita, sólo que reducida a una corta lista de juegos (*BlazBlue: Continuum Shift, ICO & Shadow of the Colossus HD, God of War Collection y Tokyo Jungle*), ya que el juego debía desarrollarse contemplando esta posibilidad. Sin embargo con PS4 no tendremos esta limitación: todos los juegos de PS4 (salvo los que necesiten un periférico específico, como la cámara) serán compatibles con esta función. Esto es posible gracias a que PS4 se encargaría de comprimir automáticamente la resolución de los juegos, de 1080 p a 960 x 554 (la resolución nativa de PS Vita). Después, PS4 enviaría la señal a PS Vita vía Wi-Fi. Y como las dos consolas estarían conectadas a la misma red Wi-Fi se eliminaría cualquier problema de lag. Seguramente si la cosa va de leer muchos textos tengamos algún problema, pero para jugar será una delicia.

Se nota que PS Vita estaba más pensada para llevarse bien con PS4 que con PS3. Y es que no olvidemos que incluso podremos usar el Chat de voz cruzado, de manera que desde una PS Vita podamos hablar con amigos que estén jugando en su PS4, algo que no es posible con PS3. Lo dicho, PS Vita se coloca en cabeza como el complemento perfecto para la flamante PS4 que nos espera a finales de noviembre.



Tanto en *Assassin's Creed IV* como en *Knack* ya se ha mostrado cómo funciona el juego remoto. La transición será suave.





Cuando el pasado febrero se anunció oficialmente PS4 el juego remoto ya se le consideró uno de sus puntos fuertes.

PS Vita se cruza con PS3

Actualmente PS Vita ya tiene un montón de funciones y opciones cruzadas con PS3, que nos huelen a experimento: ¿podremos disfrutar de todo esto también en PS4?



Cross buy: compra uno, juega dos

Es quizá el "cross" más interesante. Implica que cuando compres un juego para PS3 podrás descargar gratuitamente la versión para PS Vita. Cuando hablamos de un juego en disco, suele venir acompañado por un código de descarga para la versión de PS Vita. En otras ocasiones, al introducir el disco de en la PS3 aparece la opción [Disc Benefit] en el menú principal. Basta pulsar sobre ella y seguir las instrucciones. Si es un juego descargable, la compra habilita las dos descargas y da igual que lo compres originariamente para PS3 o para PS Vita: tendrás derecho a recibir la otra versión sin coste adicional. La mayoría de los juegos Cross buy comparten otras opciones "cross", con lo que son una fantástica inversión si tienes las dos consolas. Aunque Sony aún no ha confirmado oficialmente que esta opción vaya a estar disponible en PS4, algunas desarrolladoras han dejado caer que esa es su idea, sobre todo en lo que a juegos descargables se refiere. Por ejemplo, *Assault Android Cactus* suena fuerte como candidato a ser cross-buy PS4/PS Vita. Como ocurre con PS3, es una decisión que básicamente depende de los desarrolladores.

JUEGOS COMPATIBLES:
- Big Sky Infinity
- Guacamelee
- Hustle Kings
- Knytt Underground
- Lone Survivor: The Director's Cut
- MotorStorm RC
- Pinball Arcade
- PlayStation All-Stars: Battle Royale (comprando la versión PS3)
- Ratchet & Clank: QForce (comprando la versión PS3)
- Retro City Rampage
- Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo (comprando la versión PS3)
- Spelunky
- Top Darts
- When Vikings Attack
- Zen Pinball 2



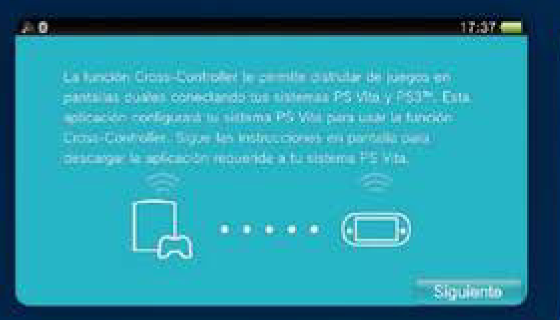
■ Comprar un juego como *PS All Stars* y poder disfrutarlo en PS3 y en PS Vita es una gozada La mayoría de los cross buy comparten otros "cross".

Cross controller: usa tu Vita como mando de PS3



Podemos usar PS Vita como si fuera un mando de PS3, lo que nos permite utilizar las funciones propias de la portátil, como la pantalla táctil. No se debe confundir con el juego remoto o con el cross play. Hay que activar la opción [Cross-Controller] de la pantalla LiveArea, dentro de [Uso a distancia]. Parece bastante factible que esta opción se mantenga en PS4 y que incluso se amplíe con la posibilidad de controlar distintos aspecto del juego desde PS Vita al tiempo que jugamos con el Dual Shock 4.





JUEGOS COMPATIBLES:
- Guacamelee!
- LittleBigPlanet 2
- Sly Cooper: Ladrones en el tiempo
- Ultimate Marvel vs Capcom 3

Cross play: disfruta del online con jugadores de PS3

Cuando un juego es compatible con esta opción, significa que los jugadores de PS3 y PS Vita puede jugar online juntos y formar equipos aunque cada uno use una consola distinta. Hay mucha confusión con el término y se suele usar para hablar del juego remoto, del cross save e incluso del cross buy.





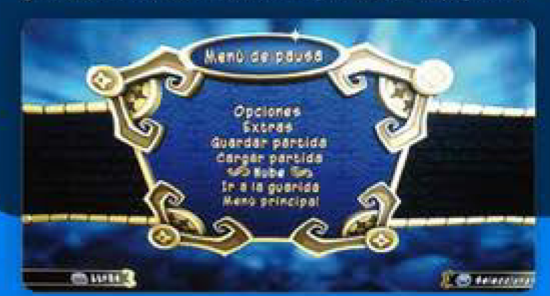
Esta función permite que jugadores de PS Vita puedan competir online contra usuarios que jueguen en PS3.

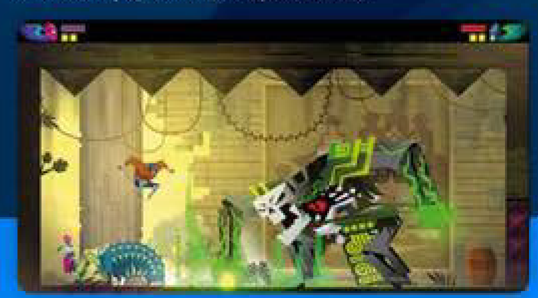
JUEGOS COMPATIBLES:
- Dead or Alive 5 (PS3) /Dead or Alive 5 Plus (PS Vita)
- Hustle Kings
- MotorStorm RC
- PlayStation All-Stars: Battle Royale
- Ratchet & Clank QForce
- Spelunky
- Street Fighter X TEKKEN
- When Vikings Attack
- WipEout HD (PS3) / WipEout 2048 (PS Vita)



Cross save: una partida para jugarlas todas

No sólo compartes el mismo juego en tus dos consolas, si no que también compartes la partida. Es decir, puedes empezar a jugar en PS Vita y cuando llegues a casa continuar la misma partida, pero jugando con PS3. Eso sí, tienes que asegurarte de iniciar sesión en PSN, ya que la partida se graba en la nube y si no no se transmite de una consola a otra. Y pata guardar en la nube hay que ser de PlayStatin Plus.





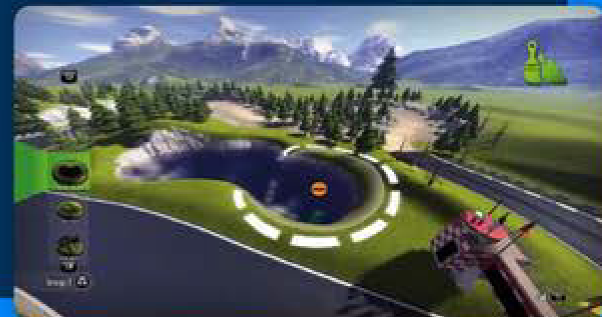
JUEGOS COMPATIBLES:
- Big Sky Infinity
- Blazblue Continuum Shift Extend
- Dead or Alive 5 Plus
- Final Fanatasy X/X2 HD
- Guacameleé
- Knytt Underground
- Lone Survivor: The Director's Cut
- MotorStorm RC
- PlayStation All-Stars: Battle Royale
- Ratchet & Clank QForce
- Retro City Rampage
- Sly Cooper: Ladrones en el tiempo
- Sound Shapes
- Spelunky
- Stardrone Extreme
- Top Darts
- When Vikings Attack

Cross goods: comparte tus descargas



JUEGOS COMPATIBLES:
- Assassin's Creed III / Assassin's Creed III Liberation
- Hustle Kings
- LittleBigPlanet (trajes)
- MLB12: The Show
- ModNation Racers (PS3) / ModNation Racers: Road Trip (PS Vita)
- MotorStorm RC
- PlayStation All-Stars: Battle Royale
- Sound Shapes
- Sound Shapes
- Street Fighter X TEKKEN
- Ultimate Marvel vs Capcom 3

Esta opción nos permite compartir el contenido que hayamos desbloqueado, comprado o creado entre los juegos de PS3 y de PS Vita. Esto implica desde los trajes de *LittleBigPlanet* a los DLC de *Street Fighter X Tekken* o los circuitos que hayamos creado u descargado de *ModNation Racers.*
En el caso de los DLC de pago, podremos descargarlos en las dos consolas sin pagar más. Una vez que los has descargado, por ejemplo en PS3, ya sólo tienes que acceder a PSN desde tu PS Vita (con la misma cuenta, se entiende) y acceder a la lista de descargas o directamente a la zona donde aparece el contenido del juego. Verás que se visualiza como "Gratis".





NOVEDADES



PÁGINA 40

» **NBA 2K14.** Si te gusta el baloncesto no podrás resistirte al encanto de la edición de este año del mejor simulador de la historia. Y es que, además de un montón de mejoras, incluye clubes europeos.

PÁGINA 42

» **Grand Theft Auto V.** Aquí va nuestro análisis, con el online incluido, del juego que más revuelo ha levantado en los últimos años. ¿Estaban justificadas tantas expectativas?

PÁGINA 46

» **F1 2013.** Todavía estás a tiempo de conseguir que Fernando Alonso gane el mundial de Fórmula 1... Claro que te va a tocar aquí pilotar su monoplaza.

PÁGINA 36

BEYOND: DOS ALMAS

La última creación de David Cage es una aventura única, a caballo entre el cine y el videojuego, que no te dejará indiferente, ni por su trabajado argumento ni por su espectacular puesta en escena.

CABALLO GANADOR

Si vas a comprarte un videojuego próximamente, estás de enhorabuena. Mires donde mires sólo encontrarás juegazos de enorme calidad y tendrás la posibilidad de elegir según tus gustos y preferencias. Si buscas una aventura tienes dos opciones sobresalientes y totalmente opuestas. Por un lado, la originalísima y sorprendente historia narrada en *Beyond: Dos Almas*, que te atrapará por su puesta en escena, su trabajado argumento y sus sorprendes mecánicas de juego. Además de por sus más de 20 finales y porque representa un soplo de aire fresco en un género saturado. (Y si buscas aventuras diferentes, no te pierdas *Rain*). Si no quieres desmarcarte de la tendencia general y tus gustos son más clásicos, el trepidante y comercial GTA V es la aventura que buscas, rebosante de cosas por hacer y cargada de detalles hasta la exageración. Y no te olvides de los deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo... Y atento a los descargables de este mes, también son para todo tipo de públicos.

PS3

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:





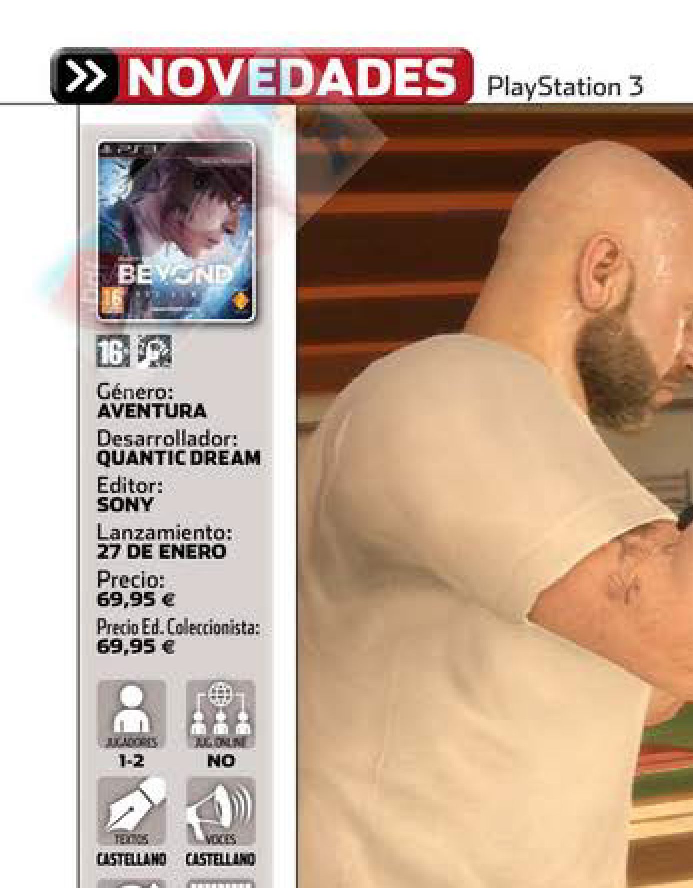








12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



JUEGO Play RECOMENDADO

16

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
QUANTIC DREAM

Editor:
SONY

Lanzamiento:
27 DE ENERO

Precio:
69,95 €

Precio Ed. Coleccionista:
69,95 €

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
INSTALACIÓN **2,6GB**
RESOLUCIÓN **720P**

http://beyondps3.com/

Beyond: Dos Almas es una aventura peculiar, mezcla de peli interactiva y juego convencional.

¿QUÉ ES LO PRIMERO EN UN VIDEOJUEGO? PUES ESO, **EL VÍDEO**

Beyond: Dos Almas

Tras las palomitas de papel del asesino del origami, David Cage insiste en que nos comamos unas de maíz mientras vemos su juego. ¿Lo peor? Nos encanta.

David Cage lleva varios años intentando crear la experiencia cinemática interactiva definitiva. *Fahrenheit* fue el primer experimento, *Heavy Rain* elevó la fórmula a nuevos niveles y *Beyond: Dos Almas* ha terminado de perfeccionarla. Y eso sin contar con la ópera prima de Quantic Dream, *Omikron: The Nomad Soul*, una aventura abierta muy distinta, genial e incomprendida en su momento. Como ya sabéis, en esta nueva aventura controlamos a Jodie, interpretada a la perfección por la actriz Ellen Page, que cuenta con un amigo muy especial: Aiden, una misteriosa entidad que la acompaña desde el día de su nacimiento.

La trama es una de las mejores que hemos podido disfrutar en esta generación. El argumento va saltando constantemente en el tiempo, relatando los hechos más importantes de la vida de Jodie desde los 8 a los 23 años y su relación amor-odio con Aiden. La historia es madura, adulta, realista (dentro del marco de la ciencia-ficción) y narrativamente está tan bien diseñada que siempre nos invita a seguir jugando. Parte de la culpa la tienen las excelentes actuaciones de Ellen Page, Willem Dafoe y del resto de actores que han prestado sus cuerpos (no penséis mal) para dar vida al reparto de *Beyond: Dos Almas*. Pero lo mejor no es eso, sino que nos hace sentir tan irremediablemente unidos al destino de Jodie como ella lo está a Aiden. La relación entre ambos es

Jodie es una chica muy especial que convive a diario con una misteriosa entidad.

ESTO ES MUCHO MÁS QUE SER UN **FANTASMA**



1 **DE PELÍCULA.** Gran parte de la aventura la pasamos viendo escenas de vídeo, aunque la calidad de la historia es tan buena que no importa.



2 **DECISIONES.** Mucha de la gracia del juego está en la toma de decisiones, que afectan al final que veremos al acabarlo (de 23 posibles).



3 **NUEVO SISTEMA DE QTE.** En lugar de ver en pantalla el icono del botón a pulsar, hay que deducirlo de los movimientos de Jodie.



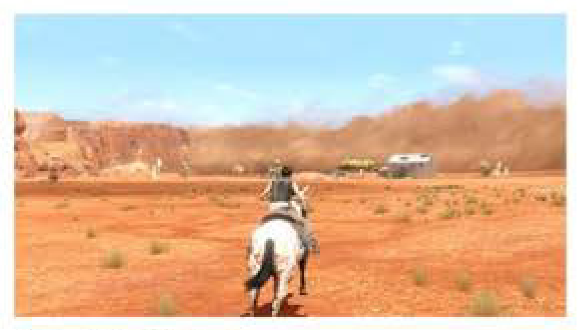
Jodie, en ocasiones, puede ver muertos y por eso se convierte en un "espécimen" tan apetecible sobre el que realizar experimentos.



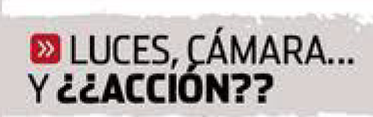
El código de colores al controlar a Aiden nos indica si es un objetivo al que podemos poseer (naranja), atacar (rojo) o interactuar (azul).



Las secuencias de acción están protagonizadas, en su mayoría, por Jodie, pero Aiden le echa un cable.







LUCES, CÁMARA... Y ¿¿ACCIÓN??

La nueva obra de Quantic Dream es tan peculiar como sus anteriores trabajos. Tienen un amor obsesivo por lo cotidiano.



PREPARAR LA CENA. Puede parecer algo que todo desarrollador quiere evitar en su juego, pero *Beyond* es especial.



ENFERMERA. Hay momentos realmente estrambóticos, como cortar un cordón umbilical durante un parto improvisado.



GIMNASIA. ¿Quién no está deseando hacer unas abdominales al llegar a casa? Lo creas o no, hacerlo en el juego sí que mola.



***Beyond: Dos Almas* tiene una historia que te atrapa, estremecedora y que no olvidarás en mucho tiempo.**

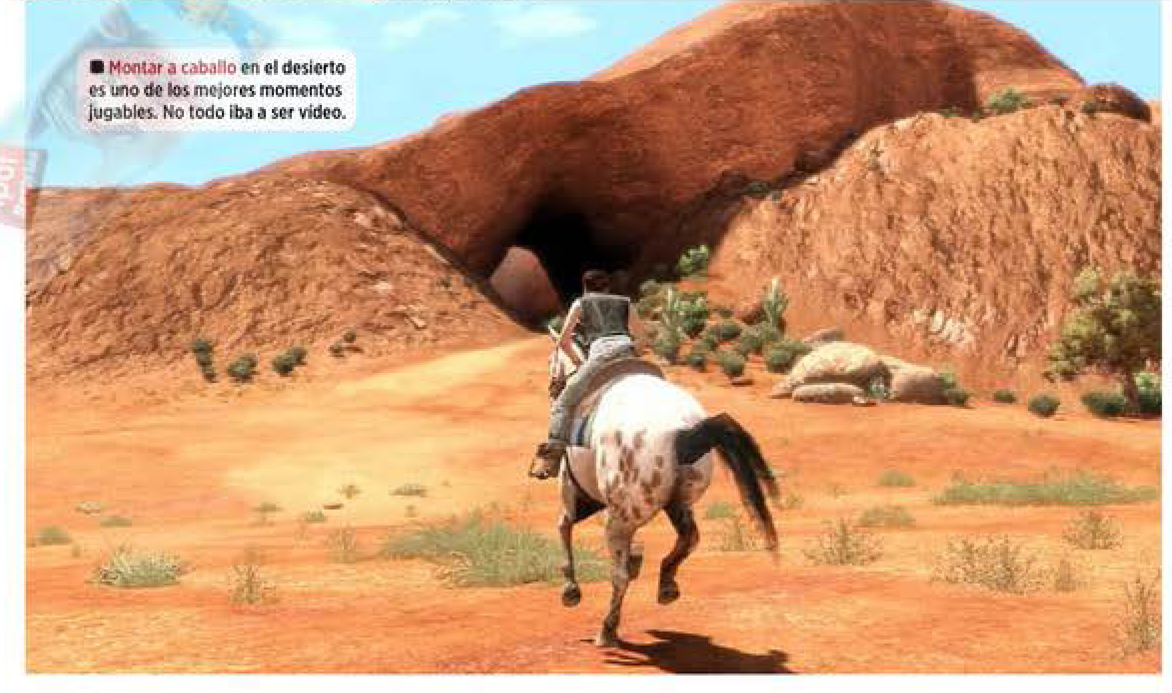
complicada. A Jodie le vienen de perlas los poderes de la entidad, pero su constante presencia y los arrebatos protectores del espíritu también le ocasionan numerosos problemas. El hecho de vivir situaciones muy duras de la infancia de la protagonista, su primer beso, las humillaciones de los chicos de su edad o la sensación de ser una mera cobaya para el estudio de científicos y militares, consigue crear una empatía que muy pocos juegos pueden igualar y que la mayoría sólo alcanza a soñar. Los acontecimientos se suceden de un modo mucho más directo que en *Heavy Rain* y, aunque también hay momentos en los que realizamos actividades cotidianas, la mayor parte del tiempo el juego va directo al grano, cosa que agradecemos. Esto sucede, en parte, porque sólo manejamos a dos personajes en lugar de a cuatro.

La mecánica de juego cambia radicalmente si controlamos a Jodie o a Aiden. Jodie se limita a explorar los escenarios (casi siempre pequeños pero muy detallados) interactuando con objetos y protagonizando pequeñas escenas de acción que resolvemos mediante quick time events. Al controlar a Aiden, pulsando el triángulo, la perspectiva cambia a primera persona y podemos volar, atravesar paredes, poseer determinados cuerpos o directamente matar a nuestros enemigos, aunque no podemos alejarnos en exceso de Jodie mientras lo controlamos. Eso sí, nosotros casi siempre podemos decidir el comportamiento de Aiden, desde la venganza más bestia que imaginemos hasta la protección sin violencia de Jodie. El control es bastante mejorable, sobre todo en las secciones en las que controlamos a Jodie ya que la cámara va cambiando de ángulo al

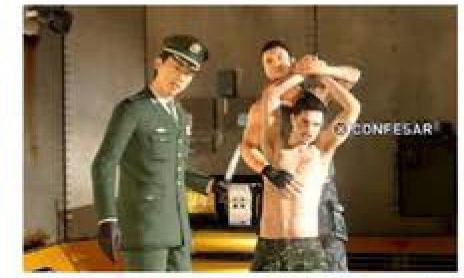
Un segundo jugador podría controlar a Aiden, aunque Jodie se quedaría inmóvil. Sería una especie de control por turnos.



Uno de los grandes interrogantes de la trama es descubrir de dónde sale Aiden, qué es, por qué nos acompaña y si hay otros "Aidens".


Montar a caballo en el desierto es uno de los mejores momentos jugables. No todo iba a ser vídeo.


Las almas dejan estos bonitos rastros una vez que abandonan los cuerpos que las alojaban. ¿Dónde irán?



No todas las decisiones tienen el mismo peso dentro de la historia del juego, aunque todas tienen su miga.


Los combates no son tan completos como otros juegos de acción, pero están bien resueltos.


Todo juego de David Cage tiene que contar con una escena musical. Si es una guitarra, mucho mejor.

La interpretación de los personajes principales es un nuevo hito que supera lo visto en *L.A. Noire*.

avanzar y con ello la dirección que debemos pulsar para seguir avanzando en el mismo sentido en el que íbamos. Además, el sistema de detección de obstáculos a veces no funciona bien y nos deja unos segundos encajados contra una pared o sin poder pasar por una puerta abierta con facilidad, por ejemplo. Pero también hay muy buenas noticias, como el abandono del botón R2 para poder movernos (¡ni que fuéramos un coche!) o el que durante las peleas no nos aparezcan los iconos de los botones que debemos pulsar sino que tengamos que deducirla de la dirección de los movimientos de Jodie.

El desarrollo es más participativo que en *Heavy Rain*, con un control mucho mayor sobre los movimientos de nuestros protagonistas, lo que, sin duda, hace que nos sumerjamos mucho más en la aventura. Incluso hay ciertos niveles en los que llegamos a tener cierta sensación de libertad gracias a unos mapas bastante más grandes por los que nos movemos libremente. Son sin duda las mejores fases del juego, al margen del excelente argumento que pueda adornar cualquiera de los otros niveles. Podemos conducir una moto, una especie de submarino o incluso montar a caballo.
Otro de los puntos fuertes del juego son sus 23 finales distintos, que dependen de nuestras decisiones y acciones. David Cage dijo en su momento que quería que la gente lo jugase una sola vez y ahora entende-

JODIE NO ES TAN FANTASMA, PERO ES LA **PROTAGONISTA**

Aunque gran parte del protagonismo (sobre todo jugable) recae en nuestro espiritual compañero de viaje, la realidad es que la verdadera protagonista de la historia es Jodie, que debe hacer uso de todos sus recurso para sobrevivir.


LOS PUZLES. Hay muy, muy pocos y son muy fáciles. No acabamos de entender por qué.


VEHÍCULOS. Jodie tiene buena mano para conducir ya que lo hace con una moto, a caballo, submarino...


COMBATES. Son lineales y no muy numerosos, pero podemos cubrirnos, disparar, atacar por sorpresa...



Los nuevos Quick Time Events no siempre muestran en pantalla el botón que debemos pulsar. Si Jodie se mueve a la derecha, pulsa dcha.



La interpretación del reparto principal es sencillamente soberbia, lo que hace que de verdad empaticemos con ellos desde el principio.



Aiden puede poseer a otros personajes, que luego podemos usar para matar a nuestros rivales.

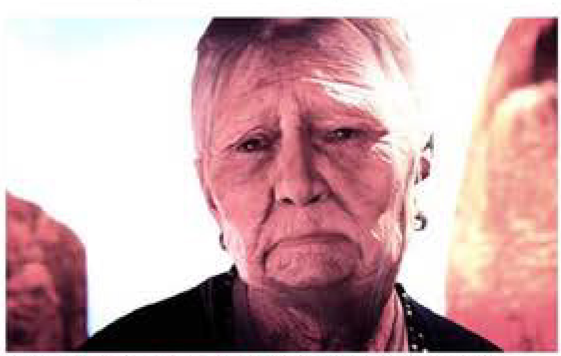




Tiene un estilo pausado y lleno de cinemáticas, pero su historia y su propuesta resultan muy atractivas.

mos por qué. Y es que durante nuestra segunda partida hicimos todo lo contrario que en la primera y, aunque el resultado final fue distinto, el recorrido en sí fue bastante parecido. Un detalle que aleja a esta aventura de convertirse en una obra maestra. Eso no quita para que rejugarlo siga siendo muy atractivo, ya que siempre podemos completar algunos niveles de un modo completamente distinto y comprobar cómo afecta a la trama, a las reacciones del resto de personajes y al final que vemos.

Técnicamente es sobresaliente, en especial las expresiones faciales, las texturas y la iluminación, aunque se podría haber hecho un mejor trabajo en las transiciones entre vídeo y juego (las hemos visto mejores, como en *Uncharted* o sobre todo *Max Payne 3*). *Beyond: Dos Almas* es un juego único, personal y que nadie debe perderse. Sabemos que no todo el mundo lleva bien eso de no poder disparar a lo loco o dar volteretas con un sólo botón y a los que todo lo de David Cage les parece un rollo, pero lo que nadie puede negar es que las propuestas de Quantic Dream son siempre algo especial dentro del catálogo de una consola y eso, amigos, es algo muy, muy poco común. Un paso más que nos acerca a la película interactiva perfecta.



La calidad de los modelos de los personajes y las expresiones faciales son de una calidad brutal. De lo mejor que hemos visto nunca.



La vida de Jodie es muy dura, ya que todo el mundo la rechaza por miedo o desconocimiento y se aprovechan de ella todo lo que pueden.

» MI AMIGO INVISIBLE TIENE **PODERES**

Aiden puede llegar a resultar un incordio para la vida diaria de Jodie, pero la verdad es que sus poderes son una pasada.



VISIONES. Podemos extraer recuerdos de objetos y personas para ver lo que les sucedió y así conocer más de su historia.



EMPUJÓN DE FUERZA. Este poder, que he bautizado así por Star Wars, nos permite lanzar objetos por los aires.



ASFIXIAR. Si alguien se pasa de listo con Jodie siempre podemos ahogarle hasta que muera o por lo menos darle un susto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Una historia genial y bien contada con escenas brillantes. Gráficamente brutal.

» LO PEOR

Puede resultar tedioso para los amantes de la acción. Al rejugarlo no cambia mucho.

Te gustará + que... HEAVY RAIN



Te gustará − que... THE LAST OF US



91	**» GRÁFICOS** Modelos y expresiones faciales rayan a un nivel espectacular.
93	**» SONIDO** Banda sonora dinámica soberbia y un doblaje al español excelente.
90	**» DIVERSIÓN** Es una película interactiva, pero resulta tremendamente adictiva.
85	**» DURACIÓN** Completar la historia lleva unas 7-10 horas, pero hay 23 finales.
NOTA 92	Un ejemplo más de cómo ser original y plantear propuestas diferentes dentro de una industria saturada de clónicos.

JUEGO RECOMENDADO Play

PS3 NBA 2K14

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **4 DE OCTUBRE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1-7 · JUG. ONLINE 1-10 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.2ksports.com/

El rey del basket virtual se ha asociado con el rey del baloncesto real, LeBron James, para sellar la última gran entrega para PS3.

EL SIMULADOR DE 2K SPORTS SIGUE SIENDO EL **REY**

NBA 2K14

Como en la famosa canción, Visual Concepts continúa su idilio con el realismo baloncestístico, ahora de la mano de un monarca como LeBron "King" James.

La saga de baloncesto por antonomasia vuelve a calzarse las zapatillas con una nueva entrega para PS3, antes de dar el salto a PS4 dentro de un par de meses. Esta vez, LeBron James, el mejor jugador del planeta en la actualidad, es el centro gravitatorio, pues es la imagen del juego, hay un modo basado en él (aprovechando que éste podría ser su último año en los Miami Heat) y él mismo se ha encargado de elegir la banda sonora.
Tras la espantada de EA con su *NBA Live* en los últimos años, el simulador de 2K Sports no ha tenido rival, pero no se han dormido en los laureles.

El control bebe del de las últimas temporadas, con todo tipo de movimientos al alcance de un par de botones y tirones de joystick. La mejora más destacada atañe a los tapones, que, ahora, son mucho más frecuentes, realistas y variados. El manejo del balón también ha recibido un pequeño lavado de cara, de modo que es más habitual ver cómo a los jugadores se les escurre de las manos. El desarrollo de los partidos es muy fluido, tanto si se opta por las jugadas exteriores como si se prefiere por fajarse en la pintura. A ello contribuye una IA que sabe jugar, aunque, de vez en cuando, le da por hacer campo atrás o tirar alguna que otra pedrada....
La nómina de modos de juego es

LeBron James lleva ya dos anillos y cuatro premios de MVP. Sigue la estela de Jordan.

LICENCIA TRIPLE, ALLENDE EL TIEMPO Y EL OCÉANO



1 **ACTUALES.** Se incluyen las treinta franquicias de la temporada 2013-14, con sus jugadores, sus logos, sus equipaciones y sus pabellones.

2 **CLÁSICOS.** Hay 34 equipos de leyenda, desde los Boston Celtics 1964-65 hasta varios de los 80 y los 90, como Bulls, Lakers, Spurs o Jazz.

3 **EUROLIGA.** Se incluyen catorce equipos europeos: Real Madrid, Barça, Laboral Kutxa, Unicaja, Olympiacos, Panathinaikos, Maccabi, CSKA...



Los partidos de la Euroliga cuentan con elementos diferenciadores: la línea de triple está más cerca y el diseño del balón es distinto.



Hay pachangas callejeras, en las que pueden participar equipos de entre uno y cinco jugadores. Para tirar, antes hay que salir de la zona.



Mi Carrera y Asociación permiten vivir la trayectoria de un jugador o de una franquicia a lo largo de varios años.





El modo inspirado en LeBron, la Euroliga y el nuevo sistema de tapones son las dos grandes novedades.

muy extensa. El más destacado es LeBron: Camino a la grandeza, que teoriza sobre el futuro del crack y aprovecha para hacer guiños a Kobe Bryant, Michael Jordan o ciertos récords de la liga. Entre el resto, repiten exactamente los mismos del año pasado: Mi Carrera (hay que crearse un jugador y llevarlo hasta el Salón de la Fama), Asociación (gestionar todo lo relativo a una franquicia), Mi Equipo (crearse un equipo a base de comprar sobres de oro, plata y bronce, al estilo del Ultimate Team de *FIFA*) y Blacktop (pachangas callejeras). Hay que destacar que, a diferencia del año pasado, el All-Star sí se incluye de serie, tanto los dos partidos, como con los concursos de mates y triples.

La ambientación está muy conseguida. Por un lado, el público vibra con los partidos, agitándose, abucheando o clamando que el equipo defienda. El sonido ambiente es excelente, a lo que contribuyen también las típicas tonadillas de pianola que suenan por la megafonía. Para poner el colofón, vuelven los comentarios en castellano, a cargo de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga. La banda sonora también es espectacular, con artistas como Coldplay, Eminem, The Black Keys, Jay-Z, Kanye West o Daft Punk. Como sucede casi siempre en el género deportivo, si se jugó a *NBA 2K13*, no supone ninguna revolución, pero es un juego que ningún entusiasta del baloncesto debería dejar pasar.



El All-Star viene de serie este año (en *NBA 2K13* era un DLC de pago). Destaca el concurso de mates, que se gestiona a través de QTE.



El concurso de triples es otra de las grandes pruebas del All-Star. Sin embargo, su mecánica resulta demasiado rígida y no da gusto jugar.

LA GRANDEZA DEL REY LEBRON JAMES

El modo LeBron James: Camino a la grandeza nos invita a vivir el futuro de LeBron a lo largo de una treintena de eventos:



DINASTÍA DE LOS HEAT. En esta vía LeBron decide renovar con Miami y firmar una era digna de la de Jordan en los Bulls.



VIAJE DE FANTASÍA. Aquí, tras convertirse en agente libre, el jugador opta por marcharse a los New York Knicks.



CUARTOS DE SEIS MINUTOS. Cada partido dura 24 minutos y califica nuestra actuación con un sistema de tres estrellas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El modo LeBron: Camino a la grandeza, lleno de guiños. Los equipos de la Euroliga.

» LO PEOR
Hay un código de uso único para las voces en castellano. Algunas animaciones.

Te gustará + que... NBA 2K13



Te gustará = que... FIFA 14



91	**» GRÁFICOS** Los jugadores son reconocibles, aunque hay fallitos gráficos.
96	**» SONIDO** Los comentarios en español son de altura, igual que la música.
93	**» DIVERSIÓN** La simulación es la de siempre, pero, en defensa, está más pulida.
94	**» DURACIÓN** Tiene modos para dar y regalar. Hay baloncesto para todo el año.
NOTA 94	La mejor saga de baloncesto repite con un juegazo, que esta vez añade equipos europeos y un modo sobre LeBron James.



JUEGO Play RECOMENDADO







Género: **AV. DE ACCIÓN**
Desarrollador: **ROCKSTAR**
Editor: **ROCKSTAR**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Edición Especial: **74,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **129,95 €**

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-16**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **8293** · RESOLUCIÓN **1080P**

rockstargames.com/v



GTA V es una gigantesca aventura de acción ambientada en el condado de Blaine, que incluye la enorme ciudad de Los Santos (Los Ángeles).

EL **GOLPE** MÁS PERFECTO DE ESTA GENERACIÓN

Grand Theft Auto

Rockstar aprovecha su gran experiencia en el género y firma el "sandbox" más grande y repleto de posibilidades que podrás jugar en PS3.

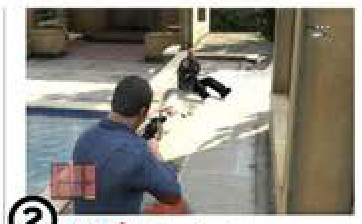
Ríos de tinta se habrán escrito ya sobre *GTAV* cuando leáis este análisis. Antes de empezar queremos dejar claro que si no lo publicamos en el número anterior fue única y exclusivamente porque Rockstar no nos facilitó a tiempo el juego. Pero como no hay mal que por bien no venga, esto nos ha permitido tener un tiempo extra para enfrentarnos al videojuego más gigantesco de todo el catálogo de PS3, asomarnos a su online (escribimos estas líneas justo el día que se "estrenó") y sobre todo, hacer un análisis más "reposado", procurando huir del inevitable entusiasmo inicial que todos sentimos al empezar a jugar al título más esperado de los últimos tiempos.

***GTAV* es el broche de oro de esta generación.** Dejemos esto claro desde el principio. No hay ni habrá en PS3 otro juego que se acerque a las posibilidades que *GTAV* ofrece. Y en PS4 seguramente tardaremos en ver algo parecido. Rockstar ha tirado de su larga y dilatada experiencia para completar el "sandbox" más grande, variado y espectacular de la historia. En *GTAV* hay algo de *San Andreas*, de *Table Tennis*, de *Midnight Club LA*, de *GTAIV*, de *Red Dead Redemption*, de *Max Payne 3*... Y mucho más. Empezando por sus tres personajes protagonistas. Franklin, Trevor y Michael

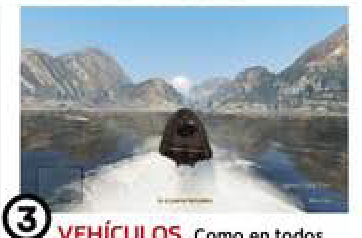
LAS CLAVES DEL **SANDBOX** MÁS COMPLETO DE LA HISTORIA



1 **UNA DE LADRONES.** *GTAV* nos pone en la piel de tres criminales que lo arriesgan todo en atrevidos atracos que marcarán sus vidas.



2 **ACCIÓN.** Los tiroteos son una parte importante del desarrollo. Podemos usar muchas armas y son parecidos a los de *Max Payne 3*.



3 **VEHÍCULOS.** Como en todos los *GTA*, podemos pilotar todo tipo de vehículos, por tierra, mar y aire: desde quads, a submarinos, helicópteros...

En los Santos nos tropezaremos con todo tipo de personajes y detalles tan divertidos como este smartphone iFruit...



■ *GTAV* ofrece misiones principales y secundarias y mucha libertad de acción para movernos por este impresionante mapeado.



■ Como en todos los *GTA*, la cantidad de opciones es abrumadora. Casi apetece más "hacer el cabra" que dedicarse a la trama principal.

■ *GTA V* ofrece una ciudad "viva" y repleta de detalles. Nadie es capaz de recrear un entorno urbano como lo hace Rockstar.









TRES ANTIHÉROES Y UN DESTINO

Una de las novedades de *GTAV* es que hay tres protagonistas. Podemos cambiar de personaje casi siempre que queramos.



TREVOR. Un psicópata llevado al límite. Nunca olvidarás su primera aparición. Está tan exagerado que a veces ni te lo crees.



FRANKLIN. Un "nigga" que ve en Michael una oportunidad de ganar mucha pasta y de salir del submundo de las bandas callejeras.



MICHAEL. Este atracador retirado disfruta de una acomodada vida gracias a sus fechorías pasadas. Pero volverá a la acción.

Por duración, calidad técnica y variedad, *GTA V* es de lo mejor que se puede disfrutar en PS3. Uno de esos juegos que hay que probar sí o sí.

nos cuentan una historia coral, que pese a tener ciertos altibajos en su guión, consigue mantener vivo el interés hasta completar las 74 misiones que tiene la historia principal (unas 35-40 horas de juego) y llegar hasta uno de sus tres finales. Además, en dichas misiones habrá pequeños retos secundarios podremos cumplir o no, pero que serán necesarios si queremos obtener la medalla de oro en cada una de ellas. Y no nos olvidamos de los "golpes", "macromisiones" que requieren una planificación previa. En dichos atracos suelen participar los tres personajes y son las que más "juego" sacan a la posibilidad de cambiar de personaje al instante. Eso sí, al final no ofrecen tantas opciones como Rockstar nos dio a entender...

Si queremos "descansar" de la trama principal, tenemos más de 40 misiones secundarias que nos propondrán "extraños y locos" personajes que nos encontraremos por ahí, muchas de ellas más divertidas, hilarantes y ácidas que las de la misión principal. También hay eventos aleatorios a lo *Red Dead Redepmtion*, distintos tipos de coleccionables que hay que encontrar escondidos por el gigantesco mapa (como 50 cartas de asesino, 50 piezas de nave alienígena, 10 tratados de Epsilon...), saltos acrobáticos, vuelos con aeronave... Y luego están, repartidos por 42 puntos del escenario, los pasatiempos y aficiones. Un listado inabarcable que va desde actividades más o menos complejas como la caza, el golf o el tenis hasta minijuegos mucho más sencillos como el yoga o jugar con el perro Chop, aparte de pasatiempos mucho más contemplativos, como ir al club de "strip-tease" (bueno, aquí nos dejan tocar), ver una peli en el cine o subirnos a una montaña rusa. La lista »



■ Trevor puede entrar en un estado "berserker". Michael puede ralentizar la acción a pie; y Franklin también, pero en coche.



■ En las montañas podemos practicar deporte, o encontrarnos ciertas sorpresas "peludas" que incluso podemos cazar.



■ La historia principal engancha, aunque el guión tiene altibajos, alternando misiones molonas con otras que... Tiene tres finales.



■ *GTAV* ofrece misiones principales y secundarias y mucha libertad de acción para movernos por este impresionante mapeado.



■ Como en todos los *GTA*, la cantidad de opciones es abrumadora. Casi apetece más "hacer el cabra" que dedicarse a la trama principal.



■ *GTA V* ofrece una ciudad "viva" y repleta de detalles. Nadie es capaz de recrear un entorno urbano como lo hace Rockstar.





TRES ANTIHÉROES Y UN DESTINO



Una de las novedades de *GTAV* es que hay tres protagonistas. Podemos cambiar de personaje casi siempre que queramos.



TREVOR. Un psicópata llevado al límite. Nunca olvidarás su primera aparición. Está tan exagerado que a veces ni te lo crees.



FRANKLIN. Un "nigga" que ve en Michael una oportunidad de ganar mucha pasta y de salir del submundo de las bandas callejeras.



MICHAEL. Este atracador retirado disfruta de una acomodada vida gracias a sus fechorías pasadas. Pero volverá a la acción.

Por duración, calidad técnica y variedad, *GTA V* es de lo mejor que se puede disfrutar en PS3. Uno de esos juegos que hay que probar sí o sí.

nos cuentan una historia coral, que pese a tener ciertos altibajos en su guión, consigue mantener vivo el interés hasta completar las 74 misiones que tiene la historia principal (unas 35-40 horas de juego) y llegar hasta uno de sus tres finales. Además, en dichas misiones habrá pequeños retos secundarios podremos cumplir o no, pero que serán necesarios si queremos obtener la medalla de oro en cada una de ellas. Y no nos olvidamos de los "golpes", "macromisiones" que requieren una planificación previa. En dichos atracos suelen participar los tres personajes y son las que más "juego" sacan a la posibilidad de cambiar de personaje al instante. Eso sí, al final no ofrecen tantas opciones como Rockstar nos dio a entender...

Si queremos "descansar" de la trama principal, tenemos más de 40 misiones secundarias que nos propondrán "extraños y locos" personajes que nos encontraremos por ahí, muchas de ellas más divertidas, hilarantes y ácidas que las de la misión principal. También hay eventos aleatorios a lo *Red Dead Redepmtion*, distintos tipos de coleccionables que hay que encontrar escondidos por el gigantesco mapa (como 50 cartas de asesino, 50 piezas de nave alienígena, 10 tratados de Epsilon...), saltos acrobáticos, vuelos con aeronave... Y luego están, repartidos por 42 puntos del escenario, los pasatiempos y aficiones. Un listado inabarcable que va desde actividades más o menos complejas como la caza, el golf o el tenis hasta minijuegos mucho más sencillos como el yoga o jugar con el perro Chop, aparte de pasatiempos mucho más contemplativos, como ir al club de "strip-tease" (bueno, aquí nos dejan tocar), ver una peli en el cine o subirnos a una montaña rusa. La lista »



■ Trevor puede entrar en un estado "berserker". Michael puede ralentizar la acción a pie; y Franklin también, pero en coche.



■ En las montañas podemos practicar deporte, o encontrarnos ciertas sorpresas "peludas" que incluso podemos cazar.



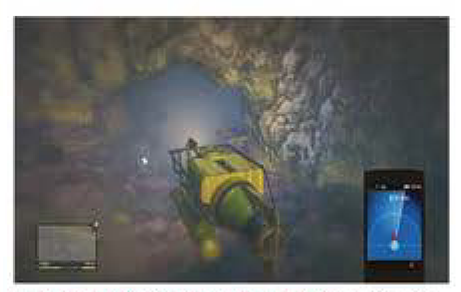
■ La historia principal engancha, aunque el guión tiene altibajos, alternando misiones molonas con otras que... Tiene tres finales.



GTA V presenta momentos duros en su desarrollo. Exhibe la "mala uva" habitual en Rockstar y muchos guiños al cine, literatura y a las series de TV. Y salen personajes de otros *GTA*.



En los "strip tease" nos dejan tocar y podemos seducir a la chica y llevárnosla a dar una vuelta...



No faltan los coleccionables en *GTA V*, como hallar 50 piezas de un submarino, 50 pedazos de ovni...



En el desarrollo hay que dar 5 grandes "golpes". Son como "macromisiones" que requieren cierta planificación previa.



Cada personaje tiene 8 habilidades (conducción, resistencia, sigilo...) que van mejorando con el uso.

GTA Online se irá actualizando con nuevas misiones y será el primer juego de Rockstar en tener micropagos.

» de cosas para hacer es abrumadora: carreras, comprar propiedades, invertir en bolsa, robar en tiendas, quedar con amigos... Y todo en un mundo vivo, creíble (aunque ciertas misiones a lo *Saints Row* nos sacan un poco del juego), increíblemente detallado, con multitud de guiños a pelis, series de TV y libros y toda la "mala uva" que Rockstar imprime a sus producciones. Nadie es capaz de recrear como ellos una ciudad y en *GTA V* esto lo llevan al extremo. Pero si te das una vuelta por el condado de Blaine y ves esas montañas (en las que habrá más de una sorpresita), esos parajes desérticos (donde no podían faltar laboratorios de metanfetamina), esos entornos submarinos con sus secretos... Todo encaja a la perfección, formando un "ecosistema" del que no querrás salir ni para comer...

Y más si pruebas _GTA Online_. Porque dos semanas después de lanzar el juego, Rockstar nos invita a sumergirnos en este mundo vivo con hasta 15 amigos más realizando las más variadas misiones, que se irán actualizando. Incluso podremos crearlas nosotros mismos (aunque esta herramienta aún no está disponible). Podremos crearnos varios personajes (con un editor muy original, ya que tiene en cuenta la "genética"), nuestra propia pandilla o "crew" y disfrutar de nuestras posesiones en forma de casas a las que invitar a los amigos o garajes donde guardar nuestros vehículos. Todo es muy personalizable y según avancemos y superemos

» SIN TIEMPO PARA **ABURRIRNOS** EN LOS SANTOS

Si lo de dedicarte a completar las misiones que desarrollan la trama te parece monótono, tranquilo. En el condado de Blaine pueden hacerse tantas y tantas cosas que podrías estar semanas jugando sin completar ni una misión.



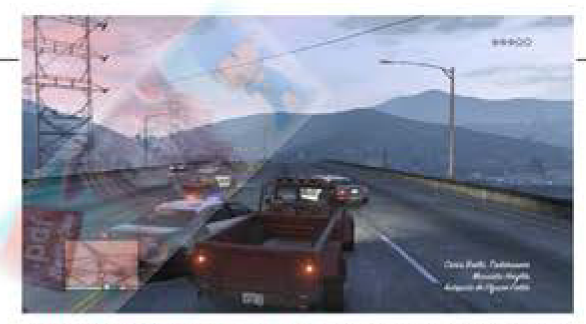
EXTRAÑOS Y LOCOS. Misiones optativas que te ofrecerá gente que veas por ahí. Suelen ser muy locas.



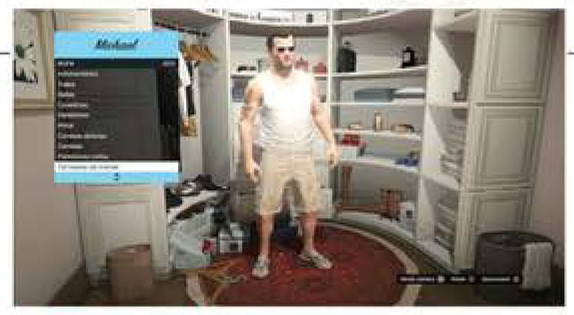
EVENTOS ALEATORIOS. Como en *RDR*, son pequeñas misiones con las que nos topamos. Se acaban repitiendo.



AFICIONES Y PASATIEMPOS. Como jugar al tenis o al golf, hacer yoga o triatlón, ir al cine o al club...



■ Si la llamos, la poli nos perseguirá. Hay cinco niveles de búsqueda y en cada uno se recrudece la caza. La ley suele ser implacable.



■ Podremos cambiarnos de ropa comprándola en las tiendas como SubUrban, una de las que estaban presentes en *GTA San Andreas*.



■ Gráficamente es espectacular, sobre todo la recreación del agua y los efectos de luz. Sus fallitos, como "popping" son disculpables.





Técnicamente es de los juegos más impresionantes de PS3. Se le perdonan fácilmente los fallitos gráficos.

misiones obtendremos puntos de reputación (RP), que nos darán acceso a nuevas habilidades, armas... Podrás comprar dinero del juego con dinero real en el Store si quieres acceder más rápido a ciertas posesiones, pero en Rockstar aseguran que los que gasten dinero real no van a tener ventaja sobre los que no lo gasten, precisamente gracias a los RP. Veremos... Lo que sí hemos comprobado ya es que acceder a *GTA Online* los primeros días ha sido un auténtico infierno, con servidores saturados, personajes creados que se borran... Esperamos que Rockstar logre solucionar pronto esta situación.

En cuanto al apartado gráfico, es realmente impresionante, destacando la recreación del agua y los efectos de luz. Junto a *The Last of Us*, es lo más "burro" que hemos visto en este sentido, con la dificultad añadida de que éste presenta un mundo abierto y mucho más grande. Por eso le perdonamos ciertos defectillos como tiempos de carga al pausar, "popping", texturas que se cargan tarde...
Una increíble parcela sonora con 240 temas en su BSO (además de composiciones propias) y la calidad habitual de las voces (en inglés) es la guinda para un juego que seguramente sea lo mejor de esta generación. Pero a nosotros nos sorprendieron más *GTA San Andreas* y *Red Dead Redemption*.



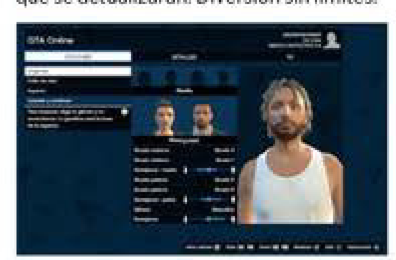
■ Aunque no podremos ir al gimnasio como en *San Andreas*, sí que podemos cambiarnos el peinado y ponernos "tatoos" molones.



■ También podemos tunear nuestro coche con mejoras estéticas y de rendimiento. Y guardarlos en el garaje para usarlos cuando queramos.

» PRIMERAS HORAS EN GTA ONLINE

GTA Online nos propone disfrutar de variadas misiones para hasta 16 jugadores que se actualizarán. Diversión sin límites.



CREA TUS PERSONAJES. Podrás crear más de uno usando un original editor que tiene en cuenta incluso la genética.



MISIONES. Serán de lo más variado (carreras, atracos...) se irán actualizando y podremos crear nuestras propias misiones.



REPUTACIÓN. Según avancemos nos darán puntos de reputación para subir de nivel y acceder a nuevas armas y habilidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Decenas de horas de diversión en un juego que tienes que jugar sí o sí tienes PS3.

» LO PEOR

Altibajos de guión. Las misiones de atracos no ofrecen muchas alternativas. Fallos gráficos.

Te gustará + que... **GTA IV**



Te gustará = que... **RED DEAD REDEMPTION GOTY**



98	**» GRÁFICOS** Es impresionante, y los "fallitos" que tiene son disculpables
98	**» SONIDO** BSO con 240 temas y composiciones originales. Voces en inglés.
97	**» DIVERSIÓN** Ofrece tantas cosas para hacer que no te aburrirás nunca.
98	**» DURACIÓN** Decenas de horas para la historia. Incontables para el Online.
NOTA 98	Un sandbox inmenso, el broche de oro de esta generación, aunque Rockstar prometió tanto que esperábamos un salto mayor.

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS BIRMINGHAM**
Editor: **CODEMASTERS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Classic Edition: **69,95 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	2-16
TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	CASTELLANO
INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
NO	720P

http://www.formula1-game.com/

La mejor competición de motor regresa a los circuitos de PS3 con la entrega más completa de todas.

CON LICENCIA PARA IR A TODA VELOCIDAD



1 **VEINTIDÓS PILOTOS.** El juego incluye las once escuderías del Mundial (Ferrari, Lotus, Red Bull) y sus correspondientes conductores.



2 **DIECINUEVE CIRCUITOS.** Respecto a 2012, se ha perdido la pista urbana de Valencia y Nürburgring ha sustituido a Hockenheim.



3 **CLÁSICOS.** Hay dos circuitos y cinco coches de los 80, de forma gratuita. También hay cosas de los 90, pero son un DLC de pago.

AMANSANDO **CABALLOS** DE VAPOR VOLANTE EN MANO

F1 2013

La potencia de los motores se mide en CV y para dominarlos no hacen falta riendas, sino simplemente ser un poco hábil con dos pedales y un volante.

La Fórmula 1 es la competición automovilística más afamada del planeta. Por ella han pasado pilotos de la talla de Juan Manuel Fangio, Alain Prost, Ayrton Senna, Michael Schumacher, Fernando Alonso o Sebastian Vettel. La temporada 2013 empezó apasionante, pero se ha acabado convirtiendo en un monopolio del propio Vettel, que va embalado hacia su cuarto título mundial consecutivo. Aunque llega un poco tarde, con el campeonato a punto de concluir, *F1 2013* nos permite reescribir la historia y convertir en campeón al piloto que queramos, incluso a nosotros mismos. Se trata de la cuarta entrega que firma Codemasters desde que se hiciera con la licencia del Gran Circo. La compañía británica es una auténtica garantía en el género de la velocidad, pues es la responsable de sagas como *Dirt* o *Grid*, que han sido un éxito en PS3. Así, el juego incluye toda la licencia de la temporada 2013, lo que se extiende a las escuderías, los pilotos y los circuitos. Para compensar el hecho de que no haya habido apenas cambios en el reglamento respecto a 2012, se ha apostado por incluir también coches, pilotos y circuitos clásicos. Por un lado, están los de los 80, accesibles para todo el mundo; por otro, los de los 90, que son un contenido exclusivo para los que adquieran la edición especial o para los que estén dispuestos a pagar un DLC. Sigue la lamentable moda de los contenidos descargables listos en el propio momento de lanzarse un juego...

El juego apuesta por la simulación, pero la curva de aprendizaje es muy progresiva, gracias a la posibilidad de personalizar un gran número de ayudas, entre ellas el



Los monoplazas clásicos tienen un manejo distinto al de los actuales. Tienen más tendencia a derrapar.



■ Las carreras clásicas cuentan con un filtro de color ocre que ayuda a viajar hasta el pasado. Se puede desactivar en cualquier momento.



■ La opción de guardar la partida en mitad de una carrera es novedad. Ya no hace falta acabarse los grandes premios de una sentada.



■ El efecto de la lluvia es de los mejores que se hayan visto nunca en un juego: charcos, spray...





Es como estar dentro del Gran Circo: DRS, Kers, paradas en boxes, coche de seguridad, los Pirelli...

típico rebobinado por si se cometen errores. Eso sí, como más se disfruta del pilotaje es quitando el control de tracción y el ABS.
Por supuesto, no faltan todos los elementos que caracterizan a las carreras de Fórmula 1: el Kers, el DRS, la división de la sesión de clasificación en tres tandas, las paradas en boxes, la presencia del coche de seguridad, la posibilidad de que una carrera empiece en seco y se ponga a diluviar, el exagerado desgaste de los neumáticos Pirelli... Todo está genialmente recreado, si bien se echa en falta más "ambiente" alrededor de las carreras, pues no hay ceremonia del podio ni comentarios televisivos, por ejemplo.

La IA es uno de los puntos fuertes del juego. Hay cinco niveles y, en los más altos, resulta difícil seguirle el ritmo. Lo único malo es que, durante las primeras curvas de cada carrera, se muestra muy laxa, lo que permite adelantar a un gran número de coches, aunque arranquemos desde la última posición de la parrilla.
El apartado técnico echa mano del motor EGO, la tecnología que lleva usando Codemasters desde hace unos años y que tiene cada vez más dominada. La física de la conducción está muy lograda y hay detalles que todo buen fan de la Fórmula 1 apreciará, como la recreación de la lluvia o la existencia de pelotillas de goma en la parte sucia del asfalto. El equipo de Codemasters sigue en forma. Si te gusta la F1, no lo pienses más. ●



■ El entorno del Mundial está recreado a medias: cascos y monos son como los reales, pero faltan cosas como la ceremonia del podio.



■ Las paradas en boxes son obligatorias, ya que hay que calzar los dos tipos de neumáticos. El proceso se realiza de manera automática.

» PILOTANDO EN CUALQUIER LUGAR

F1 2013 cuenta con un buen número de modos de juego con los que disfrutar. Los más destacados son los siguientes:



TRAYECTORIA. Hay que crearse un álter ego y llevarlo desde lo más bajo hasta la gloria a lo largo de cinco temporadas.



MUNDIAL COOPERATIVO. Se puede disputar una temporada compartiendo escudería junto a un amigo, vía online.



RECREACIONES. Este modo, que hace su debut, nos propone 23 eventos basados en sucesos de la vida de un piloto de F1.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es una delicia absoluta. Compartir escudería online. El efecto de la lluvia.

» LO PEOR
El contenido de los años 90 es un DLC de pago. Sale con la temporada casi acabada.

Te gustará + que... **F1 2012**



Te gustará − que... **GRAN TURISMO 5**



90	**» GRÁFICOS** Todo va muy fluido, y el efecto de la lluvia está muy conseguido.
82	**» SONIDO** Buenos rugidos de motor, aunque el ingeniero se queda algo corto.
90	**» DIVERSIÓN** El control es magnífico. Satisfará a cualquier amante de la Fórmula 1.
92	**» DURACIÓN** La cantidad de modos es considerable. El online es la gran estrella.
NOTA 90	Lo amantes de la F1 encontrarán un juego realista, con un gran control y con coches clásicos, además de los actuales.





Género: **FÚTBOL**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**




JUGADORES 1-7 · JUG. ONLINE 2-22



TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO





INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

http://pes.konami.com



El simulador de Konami vuelve a desplegar su fútbol sobre el césped virtual, en busca de la corona perdida hace años.

UN **GALÁCTICO** QUE NI ES CRISTIANO RONALDO NI ES KAKÁ

PES 2014

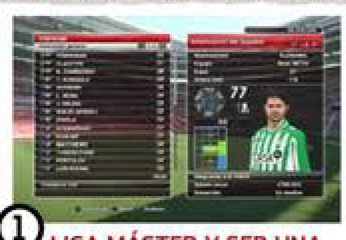
Al estilo de Florentino Pérez, el PES Team llevaba meses anunciando las bondades de su gran estrella. El Fox Engine tiene potencial, pero aún es joven.

La saga *PES* dominó la generación de PS2 con mano de hierro. Sin embargo, la llegada de su sucesora la cogió a contrapié y se le hizo de noche, hasta perder casi todo el crédito. Ya el año pasado hubo indicios de recuperación y, para continuar la faena, este año se ha hecho un fichaje de alta alcurnia: el Fox Engine, el motor técnico que Hideo Kojima está usando en *Metal Gear Solid V*. Pero no hay que llevarse a engaño: *PES 2014* no es ninguna revolución respecto a la anterior entrega. Es más bien una avanzadilla para ir cogiéndole el punto al motor gráfico de cara a la versión del próximo año para PS4. Eso no quita que sea un buen juego, con un ritmo lento, tanteos bajos y una simulación exigente. El problema es que, sorprendentemente, se hayan eliminado los efectos climáticos o que el parecido de las caras haya sufrido un retroceso.

El control es continuista respecto al año pasado, pero hay más animaciones, lo que repercute en una lucha por la posesión más real, con forcejeos más naturales y saltos más creíbles a la hora de luchar balones por alto. Como siempre, para llegar a la portería rival resulta más productivo pasar el balón que regatear, en parte porque el sistema de filigranas, condensado en pisadas "a lo fútbol sala",

Las licencias no son el punto fuerte de *PES 2014*, pero está la más grande de todas: la de la Liga de Campeones.

CONTINUIDAD EN EL ÁREA DE LOS **MODOS DE JUEGO**



1 **LIGA MÁSTER Y SER UNA LEYENDA.** Son los dos modos más profundos. En ellos vivimos la carrera de un mánager o de un futbolista.



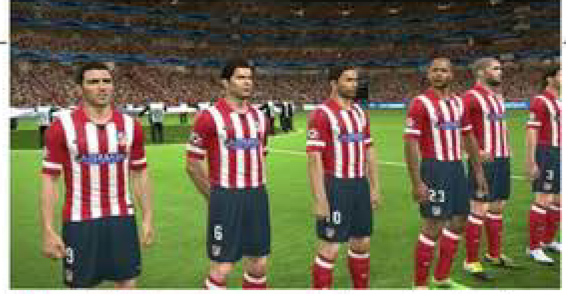
2 **LIGAS.** Están las de España, Italia, Francia, Holanda, Argentina, Chile y Brasil. Los equipos de Portugal e Inglaterra son falsos en su mayoría.



3 **TORNEOS.** Las exclusividades del juego son la Liga de Campeones, la UEFA Europa League, la Copa Libertadores y la Champions de Asia.



La lucha por la posesión incluye la posibilidad de usar los brazos para forcejear, así como unos saltos que resultan muy creíbles.



El parecido de los rostros no sorprende. Los cracks son clavados, pero muchos jugadores de clase media-alta resultan irreconocibles.



El Fox Engine da un aspecto más consistente al apartado gráfico, pero no supone una revolución para la saga.





El Fox Engine es un pequeño paso, pero aún no es suficiente para que la saga brille como antaño.

bicicletas y sombreros, no permite recrearse en exceso.
Como es costumbre, las licencias vuelven a ser uno de los puntos flacos. Este año, se han adquirido las de Argentina, Chile y la Champions de Asia, pero, a cambio, se han perdido todos los estadios de la Liga BBVA que había en 2013. Poderoso caballero es Don Dinero y EA lo ha hecho muy bien, garantizándose exclusividades potentes, como la de la Bundesliga. Al menos, está la Champions League, con sus equipos y su himno.

La Liga Master y Ser una Leyenda son los dos modos de juego más destacados de *PES 2014*. El primero permite vivir la carrera de un entrenador, mientras que el segundo se centra en la vida de un jugador. No hay grandes novedades al respecto y, ciertamente, no estaría de más que fueran más profundos y que su sistema de traspasos o noticias estuviera más vivo. En el apartado sonoro, repiten los ya habituales comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado. Pese a que son dos figuras contrastadas en el periodismo deportivo, su trabajo en el juego es bastante discreto: no hay sensación de diálogo, hay frases mal articuladas... A veces, parecen auténticos robots. Por suerte, el sonido ambiente, con cánticos de todo tipo según los equipos que jueguen, compensa un poco la dejadez radiofónica. *PES 2014* es un buen juego, pero el Fox Engine ha resultado ser menos de lo que se prometía.



Los estadios están muy vivos, gracias a los cánticos y las pancartas. Hay diecisiete: doce reales (ninguno de la Liga BBVA) y cinco ficticios.



El número de licencias es una de las debilidades. Si tenéis paciencia, hay un editor que permite cambiar nombres, escudos y equipaciones.

UN MARISCAL SOBRE EL CÉSPED

Durante los partidos se pueden ejecutar numerosas opciones tácticas. Basta con pulsar un botón y el equipo se reajusta:



JUGADAS ENSAYADAS. A veces, en ataque, aparece cierto icono que permite movimientos de hasta tres compañeros.



DESMARQUES. Se ejecutan con un golpe de joystick. Ya no está el engorro de controlar a dos jugadores al mismo tiempo.



CAMBIAR TÁCTICAS. Antes del pitido inicial se pueden definir tres formaciones, para cambiarlas sin necesidad de pausar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La licencia de la Champions. El uso de tácticas en pleno partido. El precio de 50 euros.

» LO PEOR
Los comentaristas son flojísimos. El parecido de muchos jugadores es difuso.

Te gustará + que... PES 2013



Te gustará − que... FIFA 14



85	**» GRÁFICOS** Son muy fluidos, pero hay "recortes": caras, efectos climáticos...
75	**» SONIDO** Los cánticos están bien, pero los comentarios son muy regulares.
85	**» DIVERSIÓN** Es bastante realista, pero no acaba de dar con la tecla definitiva.
87	**» DURACIÓN** Hay muchos torneos, pero se echa en falta que tengan más vida.
NOTA 83	Es un buen juego de fútbol gracias a su realismo, pero no cumple las promesas de mejora ni en gráficos ni en lo jugable.

12

Género: **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · INSTALACIÓN **2 GB** · RESOLUCIÓN **720P**

www.es.playstation.com

Rain es una aventura con puzzles exclusiva de PS3, que nos convierte en un niño invisible que solo revela su silueta bajo la lluvia.

MOMENTOS QUE SE PERDERÁN COMO **LÁGRIMAS** EN LA LLUVIA...

Rain

Con PS3 en pleno canto del cisne no sólo estamos viendo sus juegos más punteros técnicamente: en lo narrativo también alcanzan la madurez...



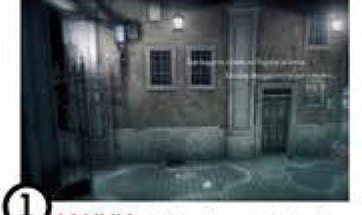
Cuando no llueva no veremos a nuestro personaje. Un juego atípico y emotivo, de los creadores de *Tokyo Jungle* y *Echochrome*.

En los últimos 18 meses no sólo hemos asistido al lanzamiento de algunos de los mejores juegos, al menos desde el punto de vista técnico, como *The Last of Us* o *GTAV*. También hemos asistido al alumbramiento de algunas de las experiencias más poéticas que jamás ha dejado un videojuego. Títulos como *Journey* o *The Unfinished Swan*, por mencionar dos recientes, han apostado por el videojuego como vehículo para transmitirnos un mensaje vital. *Rain* sigue esta estela, con una aventura de corte más "tradicional" y con las mecánicas típicas de un plataformas/ juego de puzzles.

Su punto de partida es muy sencillo y como si de un cuento infantil se tratara (las cinemáticas son acuarelas con mínimas animaciones), *Rain* nos cuenta la historia de un niño que durante una febril noche de lluvia, ve bajo su ventana a una niña perseguida por un monstruo, ambos visibles sólo por la lluvia que cae sobre ellos. El niño sale a la calle a perseguirlos, pero también se hace invisible al cruzar un portal. Ayudar a la chica y recuperar la "visibilidad" será el fin último de la aventura.

Rain tiene un control, sencillísimo pensado para que cualquiera pueda disfrutarlo desde el minuto uno. La originalidad la pone el agua (o su ausencia): si nos cae agua encima, somos visibles incluso para los monstruos, pero estamos bajo techo sólo atraeremos a los enemigos si hacemos ruido. Añade elementos como taquillas donde escondernos y ya te

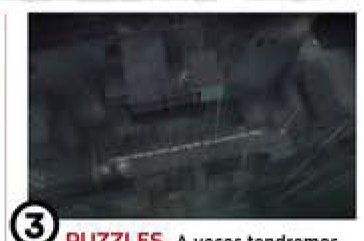
"INVISIBILIZANDO" BAJO LA **LLUVIA**



1 **LLUVIA.** Es la clave: bajo techo, sólo veremos las pisadas del prota, bajo la lluvia, se revela su figura completa. Y en el barro deja pisadas...



2 **PLATAFORMAS.** Trepar por muros, subir escaleras, saltar entre andamios... Recorremos los entornos al más puro estilo plataformero.



3 **PUZZLES.** A veces tendremos que abrir camino a nuestra compañera moviendo bloques, llevando objetos... No son muy difíciles y dan variedad.



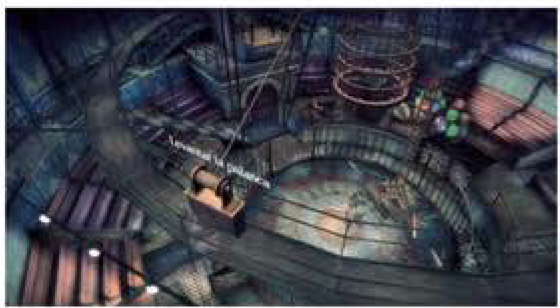
Se divide en 8 capítulos y en casi todos se introduce una mecánica nueva, como pisar en barro para dejar huellas y atraer a los monstruos.



Con apenas 3 botones controlamos todo, desde coger una llave a cerrar una puerta a correr y saltar o ayudar a nuestra compañera.



La invisibilidad es el pilar del juego. Buscar zonas cubiertas para no ser visto es una de las mecánicas que lo separan de otras aventuras...





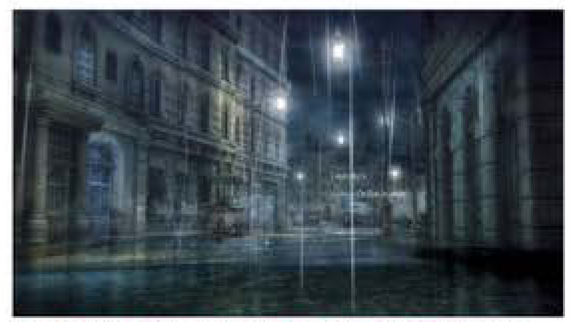
Rain es otra de esas aventuras mágicas y diferentes que sólo PlayStation es capaz de ofrecer.

puedes hacer una idea de los puzzles y situaciones que nos esperan en la aventura: utilizar a nuestro favor la visibilidad/invisibilidad para atraer a los enemigos hacia una zona concreta, alguna que otra zona de saltos, recoger una llave y llevarla hasta una puerta concreta sin que nos vean... y poco más. Aunque hay alguna situación más original, la base de los 8 capítulos es esa, sin nada de acción (que tampoco lo necesita). El resultado es que un jugador medianamente hábil le sacará entre 2 o 3 horas de juego. Esta brevedad es el principal problema de *Rain*, aunque al terminar la primera vuelta se añade un objetivo extra: localizar 3 recuerdos (con forma de esfera) en cada capítulo.

La parte técnica y artística es lo mejor de *Rain*. El agua y su recreación son los verdaderos protagonistas del juego, junto con las mecánicas de visibilidad e invisibilidad. Pero, en la práctica, todo está muy "guiado": sólo hay una manera de superar cada reto y puedes pedir pistas si te atascas. Un desarrollo excesivamente fácil, que nos lleva de la mano y que no deja el mismo poso que los juegos mencionados al principio. Es bonito y emotivo... pero le falta algo. Donde nos quitamos el sombrero es en el apartado sonoro, en especial con la banda sonora de Yugo Kanno, que logra tocarnos la fibra sensible. Si perdonas su brevedad y sencillez, disfrutarás de otro de esos títulos atípicos que sólo Sony sabe producir.



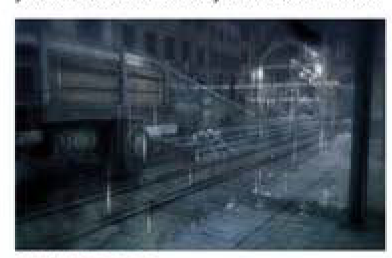
La música es uno de sus puntos fuertes. Y las escasas escenas de vídeo que hay, en plan acuarela, también tienen su encanto...



Cada capítulo deja una media de 20-30 minutos como mucho. Su duración es uno de los peores aspectos del juego.

» CAMINANDO ENTRE MONSTRUOS

En cada capítulo conoceremos diversos tipos de criatura. La mayoría son hostiles y nos asediarán de muy diversas formas.



MONSTRUOS. Con forma canina, muy rápidos, pequeños parásitos que nos chupan la vida en instantes, "toros"...



PARAPETOS. Otros monstruos no nos asediarán: se moverán protegiéndonos del agua. Usarlos para avanzar es vital.



EL DESCONOCIDO. Es como "Némesis" de *Resident Evil 3*. Siempre vuelve y es casi invencible, le hagamos lo que le hagamos...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La recreación del agua, la música y el sonido y el poso poético de la aventura.

» LO PEOR

Su duración y su sencillez: si eres muy hábil, no es un reto. El precio.

Te gustará que... THE UNFINISHED SWAN — Te gustará que... JOURNEY



81	**» GRÁFICOS** Exceptuando la recreación del agua, "normalitos".
94	**» SONIDO** Destacan las composiciones de Yugo Kanno y los efectos del agua.
74	**» DIVERSIÓN** Equilibrio entre puzzle y plataformas, pero demasiado fácil.
65	**» DURACIÓN** Unas 3 horas y lo que tardes en encontrar los 24 coleccionables.
NOTA 78	Una aventura interesante, ensoñadora y con buenas ideas, pero que es demasiado corta y fácil para el jugador medio.

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **286MB** | RESOLUCIÓN **720P**

www.sega-europe.com

Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse es un remake HD de un plataformas de 1990 que conserva idéntico argumento, la temática de sus niveles, ciertas situaciones y enemigos...

Los saltos son la base del desarrollo. Es una pena que el control no termine de estar a la altura...

BIENVENIDOS AL CASTILLO DE LA **NOSTALGIA**

Castle of Illusion HD

Hubo un tiempo en el que un plataformas de Disney era sinónimo de gran calidad. Pero ese tiempo ha pasado...

Más de 20 años después del *Castle of Illusion* original (que salió en Megadrive y Master System en 1990), Sega lo rescata con este remake HD, en un momento en el que el género "plataformero" goza de muy buena salud (*Rayman Legends, DuckTales Remastered*...). Como en el original, la malvada bruja Mizrabel secuestra a Minnie y nuestro ratón favorito deberá rescatarla atravesando una sucesión de niveles 2D (con secciones tridimensionales), llenos de saltos, trampas, enemigos y secretos. Dichos niveles remiten al clásico (el Bosque Encantado, Juguetilandia, la Biblioteca...) y en ellos reconoceremos también ciertas melodías, enemigos y situaciones del original.

Por desgracia, el control de Mickey no nos asegura la precisión en el salto que el juego nos exige, un defecto que arruina en buena medida un desarrollo estéticamente bello y colorido. Y también hay que decir que en 2-3 horas puedes terminarlo (aunque te faltarán secretos). Nos parece poco teniendo en cuenta su precio. Si hubiesen incluido el original, que sólo fue un incentivo de reserva...

Saltando, dando culetazos y lanzando manzanas, Mickey se abrirá paso en estos plataformeros niveles para rescatar a su Minnie.

» ENTRE LO VIEJO Y LO NUEVO

Aunque la estructura de los niveles y la disposición de enemigos, items y demás no tiene nada que ver, en este nuevo *CoI* reconoceremos escenarios, situaciones, enemigos y ataques (culetazos, manzanas...) del clásico.



① EL CLÁSICO. Esta enorme manzana que te persigue a lo Indy está también en este "remake", pero puesta al día....

② EL NUEVO. Además de los gráficos en HD, en este nuevo desarrollo también encontramos secciones tridimensionales.



El orden de los niveles es lineal. Podremos volver sobre ellos a buscar secretos o disputar Contrarrelojes.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Estéticamente es bonito y si te gustó el original sabe cómo mantenerte enganchado.

» LO PEOR
El control no garantiza precisión en los saltos, es corto y no es precisamente barato.

85	**» GRÁFICOS** Tridimensionales escenarios coloridos y bellos y buenas animaciones.
80	**» SONIDO** Melodías reconocibles y narrador (en inglés) pesado e innecesario
72	**» DIVERSIÓN** Dedicado a los fans del clásico. Lástima que el salto no sea preciso.
60	**» DURACIÓN** En 2-3 horas puedes terminarlo, pero si quieres todos los secretos...
NOTA 70	Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea aunque su mejorable control le resta muchos puntos.

Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
MOSSMOUTH/ BLITWORKS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €

Jugadores	Jug. online
1-4	NO

Textos	Voces
CASTELLANO	INGLÉS

Instalación	Resolución
184MB	720P

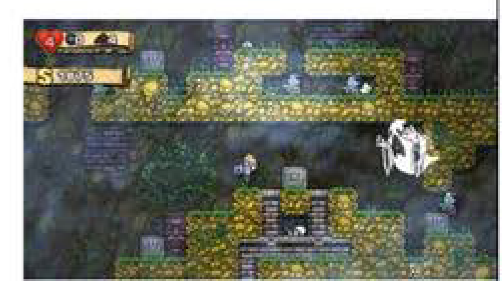
www.spelunkyworld.com

■ *Spelunky* es un sencillo a la par que difícil plataformas de desarrollo lateral en el que sus niveles se generan de forma aleatoria.

■ Para superar los peligros y llegar a la salida, hay bombas, cuerdas y otros ítems que compramos por el camino.

EXPLORAR CUEVAS PUEDE SER MUY **ENTRETENIDO**

Spelunky



■ Su simpática a la par que sencilla estética casa bien con su desarrollo en plan retro. En Vita "canta" menos.

Indiana Jones y Lara Croft no son los únicos héroes que se atreven a explorar exóticos parajes llenos de peligros.

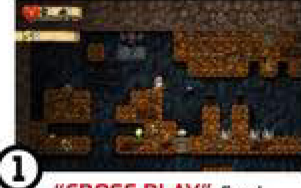
Si hace unas semanas os hablábamos de *Cloudberry Kingdom*, un plataformas de dificultad endiablada y cuyos niveles se generan de forma aleatoria, ahora os hablamos de una propuesta que comparte algunas similitudes con el descargable de Ubisoft. Se trata de *Spelunky*, un juego indie creado por Derek Yu que llega a PS3 y PS Vita con un año de retraso tras pasar por Xbox 360 y PC.

Su premisa es sencilla. Una vez elegido nuestro héroe hay que atravesar 4 mundos con 4 cortos niveles en cada uno en el que el objetivo es llegar "entero" desde un punto A a un punto B, "trincando" todos los tesoros que podamos. Las malas noticias son que estos niveles 2D están repletos de peligros que no nos darán ni un respiro. Trampas, abismos, enemigos de toda índole (serpientes, arañas, fantasmas, momias...) nos harán la vida imposible. Para sortear todos estos obstáculos contaremos con ítems básicos (látigo, cuerdas, bombas...) y especiales que habrá que comprar (garras para escalar, escopeta, pico...). Cuando muramos (algo bastante frecuente), empezaremos desde el principio (como en los juegos de antaño) y como los niveles se generan de forma aleatoria, la rejugabilidad está asegurada, ya que cada partida es distinta. Si a esto le añadimos multijugador local para 4 y la opción de juego cruzado con Vita (también es "cross buy"), tenemos diversión "retro" para rato. Y en PS Vita nos gusta aún más: es ideal para partidas cortas en el bus, en el baño... ¡o en la cueva!

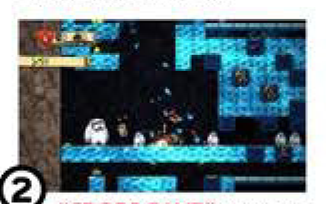


» CROSSOVER DE CONSOLAS

Puede que *Spelunky* no os parezca barato (y más si tenemos en cuenta que en PC fue "freeware") pero hay que tener en cuenta que es "cross buy" (es decir, comprándolo en PS3 lo tienes también en PS Vita).



1 **"CROSS PLAY". En el multijugador para 4 podrán coincidir jugadores que jueguen en PS3 con otros de Vita**



2 **"CROSS SAVE". Spelunky también nos ofrecer la opción de salvar la partida en una consola y continuarla luego en la otra.**

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es entretenido y muy rejugable ya que cada partida es distinta. Su opciones "cross".

» LO PEOR
Sólo tiene multijugador local, no es nada barato y en ocasiones puede ser frustrante.

70	**» GRÁFICOS** Su simpática y sencilla estética retro cumple. No necesita más.
64	**» SONIDO** Las melodías son "machaconas". Terminaréis odiándolas seguro.
75	**» DIVERSIÓN** No inventa la rueda pero entretiene, y más jugándolo en compañía.
80	**» DURACIÓN** 4 mundos con 4 niveles, pero como cada partida es distinta...
NOTA 75	**Un divertido plataformas indie a la vieja usanza que llega con retraso a PS3 y Vita. Lo compensa con sus opciones "cross".**

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.

TURTLE BEACH **PX51**

TIPO	HEADSET DOLBY DIGITAL 5.1
COMPATIBLE	PS3, XBOX 360, PC
COMPAÑÍA	TURTLE BEACH
PRECIO	269,90 €
WEB	WWW.TURTLEBEACH.ES

Un headset para los más sibaritas

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

Turtle Beach nos presenta los cascos de su gama más alta, pensados para ofrecer el máximo rendimiento en videojuegos y otras formas de ocio digital.

CALIDAD DE SONIDO. Ofrecen envolvente sonido 5.1 limpio y contundente, sin distorsiones ni efectos raros con el volumen al máximo. Y libre de interferencias gracias a una comunicación inalámbrica que evita las frecuencias donde suelen moverse otros aparatos inalámbricos del hogar. Esto nos asegura una comunicación nítida a través del chat, sin problemas de "lag". Y aparte usarlos en tus sesiones de juego, podrás enviar música a tus auriculares vía Bluetooth, contestar llamadas sin necesidad de quitarte los cascos y disfrutar de un audio digno de cine con la función de preajuste para películas.

CONECTIVIDAD. Tiene entrada y salida óptica y se puede conectar a PS3 vía bluetooth (para el micro) e incluso a un móvil para atender llamadas mientras jugamos.

AURICULAR. Sus auriculares de 50 milímetros proporcionan una gran reproducción de graves y un total aislamiento exterior, gracias a sus cómodas almohadillas.

MICRÓFONO. Su micrófono extraíble ofrece una comunicación muy limpia, potenciada por la tecnología Dynamic Chat Boost, que separa las líneas de audio del juego y del chat, modulando el volumen de ambas para que nunca pierdas la comunicación con tus amigos.

ACABADO Y EXTRAS. Sus materiales son robustos y su sobrio diseño está pensado para que los podamos tener puestos durante horas con el máximo confort. Y su batería recargable tiene una duración de 15 horas ininterrumpidas con lo que podrás llevártelo a donde quieras.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Los PX51 de Turtle Beach son uno de los mejores headset que puedes encontrar tanto para jugar como para ver pelis. Eso sí, la calidad hay que pagarla...

Los PX51 ofrecen un diseño en la línea de otros modelos de Turtle Beach. Son muy cómodos.

Y ADEMÁS

PS VITA 12,90 € BIG BEN WWW.HNOSTROMO.COM

PS Vita Wheel

Tomando como idea esos periféricos con forma de volante que salieron en su momento para aprovechar el sensor de movimientos del Sixaxis/Dual Shock 3, Herederos de Nostromo lanza lo mismo, pero aplicado a PS Vita. Como la portátil de Sony tiene giroscopio y acelerómetro y hay juegos de carreras que lo usan, para ellos es este "volante" que sujeta la consola con firmeza y que ofrece buenas sensaciones... Poco más.

» VALORACIÓN: **BUENA**

PS3 39,95 € INDECA WWW.INDECABUSINESS.COM/ES

TMNT Wireless Bluetooth

Las Tortugas Ninja vuelven a estar de moda gracias a la nueva serie de TV (hubo videojuego para PS3 este verano, pero era muy flojete y ni lo comentamos). Para sus fans más jóvenes, Indeca lanza este control pad dedicado a estos cuatro quelonios, con todas las funciones de un Dual Shock 3/Sixaxis y un tacto, peso y ergonomía similares a los del mando oficial de Sony. Lamentablemente, la botonera y la cruceta no están a la altura.



» VALORACIÓN: **BUENA**

PS3 39,95 € GIOTECK WWW.GIOTECK.COM

FR-1 Wireless Freedom Racing

Si buscas un volante inalámbrico, de tamaño reducido y con una relación calidad-precio más que ajustada, échale un vistazo a este FR-1 Wireless Freedom Racing de Gioteck. Su ligereza y ergonómica forma nos asegura horas y horas de carreras sin cansarnos y sin incómodos cables. Y con force-feedback para que sientas cada curva. Incluye todo los botones y gatillos de un Dual Shock 3.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**

PRO **CONTROLLER** CAMO EDITION

TIPO	**CONTROL PAD**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**SUBSONIC**
PRECIO	**29,99 €**
WEB	**WWW.SUBSONIC.FR/ES**

Un control pad que no pasa desapercibido

Subsonic nos presenta una interesante alternativa al Dual Shock 3 bastante más económica y con un diseño inspirado en tres tipos de camuflaje que, paradójicamente, no pasan inadvertidos.

CRUCETA Y STICKS. La cruceta no es de las mejores con la que nos hemos encontrado en este tipo de mandos, pero los sticks sí están a la altura de los que exhibe el mando oficial de PS3, que es lo que más importa.

BOTONES. La botonera también cumple con creces con los mínimos exigibles. Con mención especial para los gatillos, de buen recorrido y cóncavos, lo que les hace incluso más cómodos que los "oficiales".

CONECTIVIDAD. Son mandos inalámbricos pero no se conectan a la consola por bluetooth sino por radiofrecuencia, lo que nos obliga a tener conectado el pincho USB en nuestra PS3 si queremos que funcionen. Esta es la principal pega que le vemos a esos Pro Controller Camo Edition.

ACABADO Y ERGONOMÍA. Con un tamaño similar al del Dual Shock 3 y con unas formas un poco más redondeadas, lo cierto es que resultan cómodos como pocos. Su textura suave y llamativos diseños (en tres colores) son otras de sus bazas, junto a su gran precio.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
No se conectan por bluetooth. Éste es el principal fallo de un control pad que no está nada mal como alternativa al Dual Shock 3.

Este control pad viene en tres colores distintos. Y salen a un precio realmente ajustado.

AVERMEDIA **LIVE GAMER** PORTABLE

TIPO	**CAPTURADORA**
COMPATIBLE	**PS3, PS4...**
COMPAÑÍA	**AVERMEDIA**
PRECIO	**149,95 €**
WEB	**WWW.AVERGAME.COM**

Captura vídeos de tus juegos sin pasar por el PC

"Youtubers" o no, cada vez hay más gente que dedica tiempo a grabar vídeos de sus juegos. Pues esta capturadora externa está pensada para simplificar mucho todo este proceso.

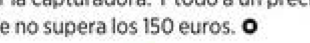
INSTALACIÓN. La capturadora Avermedia Live Gamer Portable es capaz de funcionar sin pasar por un PC. Solamente tienes que tener una tarjeta SD (mínimo clase 10) e introducirla en la ranura correspondiente de la capturadora. Allí se almacenan nuestros videos, aunque si no tenemos tarjeta SD siempre podemos conectarla vía USB a nuestro ordenador.

CONECTIVIDAD. Sencillamente conéctala a la consola usando un cable por componentes (compatible con PS3, Xbox 360 y WiiU) o HDMI (compatible con PS4, WiiU, 360 y Xbox One). También tiene puerto USB para conectarlo al PC (además de la alimentación eléctrica).

FUNCIONES. Graba vídeos de todas las consolas antes mencionadas a una resolución máxima de 1080p con formato TS y MP4. Permite trastear con las opciones de codificación de vídeo (códec h264) y audio.

ACABADO. Compacta y con un diseño de lo más atractivo, además del botón central para iniciar/parar la grabación incluye un sistema de leds para identificar las distintas funciones (azul para modo PC y rojo para modo sin PC) y un interruptor central para distinguir entre estos dos modos.

EXTRAS. En la caja igualmente compacta vienen incluidos el cable HDMI, el de componentes, un mini USB (entre otros cables) y una funda acolchada para guardar la capturadora. Y todo a un precio que no supera los 150 euros.



» VALORACIÓN: MUY BUENO
Graba vídeos sin necesidad de usar un PC para nada, siempre que tengamos una SD (mínimo clase 10). Es su principal baza.

Conecta esta capturadora externa a la consola y graba vídeos de tus juegos a 1080p.



» PADS

1. **DUAL SHOCK 3** » SONY » 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.



2. **PRO CONTROLLER CAMO ED.** ¡Nuevo! » SUBSONIC » 29,95 €
Buen diseño y gran relación calidad-precio para estos mandos de

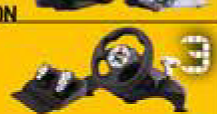


3. **PRO CIRCUIT CONTROLLER** » MADCATZ » 99,99 €
Un mando con sticks y crucetas intercambiables muy, muy cuidado.

» VOLANTES

1. **LOGITECH G27** » LOGITECH » 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.

2. **THRUSTMASTER T500 RS** » THRUSTMASTER » 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.

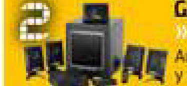


3. **SPEEDRACER EVOLUTION** » ARDISTEL » 59,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

» ALTAVOCES



1. **LOGITECH 5.1 Z-5500** » LOGITECH » 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2. **GIGAWORKS G550W** » CREATIVE » 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.

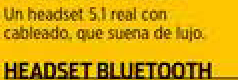


3. **SURROUND SOUND SYSTEM** » SONY » 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

» HEADSETS



1. **TURTLE BEACH PX51** ¡Nuevo! » TURTLE BEACH » 269,90 €
No son baratos, pero es el mejor headset 5.1 que hemos probado este año.



2. **TRITTON PRO +** » MADCATZ » 179,95 €
Un headset 5.1 real con cableado, que suena de lujo.



3. **HEADSET BLUETOOTH** » SONY » 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, pero no el mejor.

» LO MEJOR DE PS VITA



1. **MEMORY CARD 16GB** » SONY » 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.



2. **PS VITA STARTER KIT** » SONY » 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...



3. **VIP CASE** » THRUSTMASTER » 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.



Partidazo en el tiempo de descuento

FIFA 14 VS PES 2014

Como cada otoño, las dos mejores escuadras futbolísticas de la historia de los videojuegos se vuelven a enfrentar en singular combate. *FIFA* llega con la inercia ganadora de las últimas temporadas, como si del Barça se tratara, mientras que PES ha tirado de fichaje galáctico para recuperar el trono, al estilo del Madrid con Gareth Bale.

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 PASES Y REGATES

PES 2014



Los pases siguen siendo la clave para llegar a portería. Los pases "normales" y los centros responden muy bien, pero no tanto los pases al hueco, que a veces resultan imprecisos. El sistema de regates es básico, pero efectivo: con el joystick derecho se pueden hacer bicicletas y sombreros de espuela, mientras que R2 permite pisar la bola, igual que se hace en el fútbol sala.

FIFA 14



El sistema de pases va tremendamente fluido, tanto para rasear balones como para bombearlos o meterlos al hueco. Los jugadores yerran algunas recepciones si la pelota va demasiado fuerte. Por su parte, la variedad de regates y filigranas es enorme. Para ponerlos en práctica ya no hace falta mantener pulsado el L2, sino que todo se concentra en el joystick derecho.

» CONCLUSIÓN

No hay diferencias significativas en los pases, aunque *FIFA 14* resulta un poco más preciso. En el tema de los regates sí que no hay color: el juego de EA Sports es mucho más profundo.

1.2 TIROS Y PORTEROS

PES 2014



La física del balón se siente bastante pesada a la hora de chutar a puerta, pero los jugadores tardan mucho en armar la pierna. Hay que destacar, en especial, los lanzamientos de falta, muy asequibles gracias a una línea imaginaria de puntos que permite determinar tanto la dirección como el efecto. Lo único malo es que a veces los porteros dan pequeñas "serenatas".

FIFA 14



La nueva física de la pelota se traduce en mayor variedad de efectos. Engatillar es una delicia. Los saques de falta son profundos, con hasta tres jugadores alrededor del balón, pero resulta difícil gestionar los efectos del esférico, ya que no hay ningún indicador que lo muestre. Los porteros responden bien, aunque un buen tiro al segundo palo sigue siendo gol casi seguro.

» CONCLUSIÓN

La física del balón y la mecánica de disparo es más atractiva en *FIFA 14*. Los lanzamientos de falta están bien en ambos juegos, pero en *PES 2014* son más fáciles de realizar con éxito.

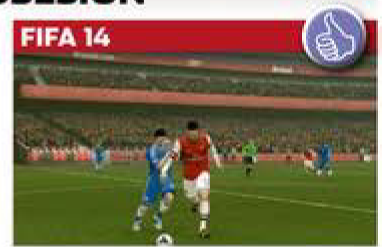
1.3 LUCHA POR LA POSESIÓN

PES 2014



El PES Team ha introducido un sistema de presión a imagen y semejanza del de *FIFA*, que responde bien, pero a menudo hay tarascadas y tropezones que resultan muy irreales. Con el joystick derecho se puede bracear para empujar al rival, pero no está bien ajustado. Los saltos para los balones aéreos, por contra, sí brillan.

FIFA 14



Los forcejeos por la posesión han adquirido una nueva dimensión gracias al llamado "control del ritmo". Con el botón L2 se pueden utilizar los brazos para proteger la posesión de las embestidas de los rivales. Además, los jugadores llevan el balón menos cosido al pie y se pueden hacer varias segadas de manera consecutiva.

» CONCLUSIÓN

***FIFA* introdujo su motor de colisiones en 2012 y se nota que está ya muy asentado, con forcejeos muy naturales. En cambio, el Fox Engine de *PES* aún está en plena construcción.**

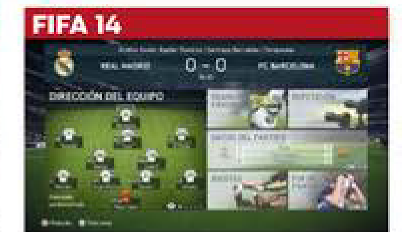
1.4 TÁCTICAS

PES 2014



El uso de diferentes estrategias es uno de los puntos fuertes. Con sólo un toque de cruceta se puede cambiar entre tres formaciones en pleno partido. Al tener el balón en ataque, se pueden activar jugadas ensayadas con hasta tres jugadores. Los desmarques son automáticos (ya no hay que controlar a dos jugadores a la vez).

FIFA 14



Se pueden plantear todos los esquemas tácticos que se deseen sin ningún problema. De hecho, se pueden definir varios de ellos de antemano para luego modificarlos durante el partido. Lo malo es que, por ejemplo, para cambiar de un 4-3-3 a un 5-3-2, se hace necesario pausar la partida y hacer la modificación en el menú.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 14* ha mejorado y los ajustes tácticos se pueden hacer sin "bucear" en los menús, pero *PES 2014* es mucho más ágil, pues permite hacer de todo durante el propio partido.**

2. REALISMO DE LOS PARTIDOS

2.1 AMBIENTACIÓN

PES 2014



El Fox Engine se traduce en unas gradas que lucen un aspecto vivo, con mucho movimiento y diversas pancartas con mensajes. Los cánticos son muy variados, según los equipos que estén sobre el césped. Los saques de banda suelen ser "automáticos", pero, si el balón se aleja un poco, sigue habiendo "cortes" de la imagen. Los árbitros no siempre aciertan con la ley de la ventaja.

FIFA 14



La atmósfera de los estadios es excelente, con una gran variedad de cánticos y diversos mensajes que se escuchan a través de la megafonía. Hay que destacar la enorme mejora en los saques de banda: los jugadores prácticamente corren siempr epara poner el balón en juego, aunque esté a 15 metros, por lo que apenas hay "cortes". Sobre los árbitros, no hay queja.

» CONCLUSIÓN

La atmósfera de los estadios es excelente en los dos juegos. El desarrollo de los partidos, en cambio, es más natural en *FIFA 14* gracias a detalles como el de los saques desde la banda.

2.2 JUGADORES

PES 2014



El parecido de los rostros había sido el caballo de batalla de *PES* en las últimas temporadas. Sin embargo, el Fox Engine no sólo no ha supuesto una gran mejora, sino que, en algunos casos, hay hasta un retroceso. Los cracks son clavados a sus homónimos reales, pero muchos jugadores de clase media-alta no se parecen mucho. Lo que sí destaca es la expresividad de las caras.

FIFA 14



Se le venía pidiendo desde hace mucho y, tras el pequeño paso del año pasado, la saga ha dado un salto de gigante. Todos los cracks del fútbol mundial son clavados e incluso los jugadores de equipos de clase media-alta, como el Atlético y el Valencia en España, son perfectamente reconocibles. Lo único malo es que los gestos faciales son bastante inexpresivos.

» CONCLUSIÓN

***PES* se ha estancado un poco y *FIFA* le ha comido la tostada. Ambos tienen un excelente nivel, pero el abanico de jugadores y equipos "bien hechos" es mayor en el juego de EA.**

3. LICENCIAS

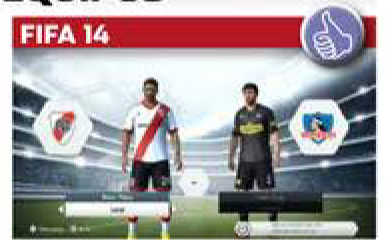
3.1 CAMPEONATOS Y EQUIPOS

PES 2014



Los mayores atractivos son la Liga de Campeones, la Copa Libertadores y la AFC (la Champions de Asia), que debuta este año. Cuenta con la licencia oficial de las ligas de España, Italia, Holanda, Francia, Argentina, Chile y Brasil. También están las de Inglaterra y Portugal, pero con muchos nombres y escudos "falsos".

FIFA 14



Sus mayores novedades son las ligas de Chile y Argentina, igual que *PES 2014*. Prácticamente, están todas las ligas de interés del mundo (España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda) e incluso otras menores (como la Liga Adelante), hasta llegar a la treintena. Todos los nombres y jugadores son reales.

CONCLUSIÓN

FIFA es superior (y es de prever que haya un DLC del Mundial). Aun así, pese a los equipos "falsos" de Inglaterra y la ausencia de la Bundesliga, _PES_ tiene los equipos más importantes.

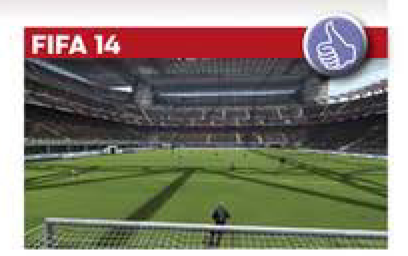
3.2 ESTADIOS

PES 2014



Sólo hay diecisiete estadios, de los cuales doce son reales (Old Trafford, Wembley, Allianz Arena, San Siro, Juventus Stadium, A Luz, Stade de France, Urbano Caldeira, Morumbi, El Monumental, Saitama y King Fahd International) y cinco, ficticios. Si el año pasado estaban los veinte estadios españoles... Esta vez no hay ninguno.

FIFA 14



El juego incluye la friolera de 62 estadios, en su mayoría reales. EA Sports se ha hecho con la licencia exclusiva de muchos de ellos, como el Santiago Bernabéu, el Camp Nou, el Vicente Calderón o Mestalla. Además, hay efectos climáticos de lluvia y nieve, así como iluminación muy variable según la hora del día a la que se juegue.

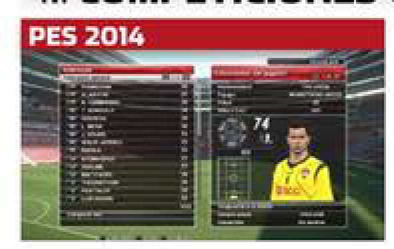
CONCLUSIÓN

FIFA gana por goleada en este apartado, no sólo por el marcador de 62-17, sino también por el aspecto visual de los estadios, con una iluminación más variada y efectos climatológicos.

4. MODOS DE JUEGO

4.1 COMPETICIONES OFFLINE

PES 2014



Al margen de los torneos internacionales y domésticos, destacan los modos Liga Master y Ser una Leyenda, en los que vivimos la vida de un mánager y de un futbolista, respectivamente. No hay novedades y, en el caso de esos dos modos de juego, se echa en falta más profundidad. El modo Entrenamiento es bastante básico.

FIFA 14



Podemos jugar más de treinta ligas y copas diferentes, pero el mayor encanto del juego está en el modo Carrera, que se puede disputar como mánager o como una joven promesa. La profundidad de ambos es enorme, gracias a un genial sistema de fichajes, relaciones y noticias. Hay 52 juegos de habilidad que son un auténtico vicio.

CONCLUSIÓN

La profundidad de opciones de _FIFA_ deja en entredicho a _PES_. El modo Carrera está mucho más vivo y los Juegos de Habilidad están a años luz de las pruebas de entrenamiento de _PES_.

4.2 COMPETICIONES ONLINE

PES 2014



El principal modo es la Liga Master online, en la que debemos hacer de mánagers e ir construyendo un equipo cada vez mejor, para enfrentarlo al de otros jugadores. También se pueden disputar partidos sueltos, accediendo a diversos vestíbulos. Se echan en falta más modos, con ascensos o creando clubes junto a amigos.

FIFA 14



Es el núcleo del juego, con varias modalidades, a cada cual más atractiva. El modo Temporadas nos invita a ascender lo largo de diez divisiones, y se puede jugar en cooperativo con dos consolas distintas. Clubes Pro ofrece partidos de hasta 22 jugadores y Ultimate Team nos pica por crear un equipo a base de coleccionar cromos.

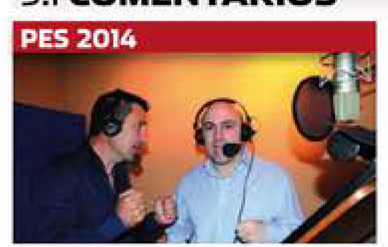
CONCLUSIÓN

La troika de _FIFA_ (Temporadas, Clubes Pro y Ultimate Team) marca la diferencia de forma considerable. _PES_, por su parte, no ofrece mucha cosa más allá de la Liga Master online.

5. OTROS ASPECTOS

5.1 COMENTARIOS

PES 2014



Carlos Martínez y Julio Maldonado gozan de una gran reputación en el periodismo deportivo, pero no acaban de cogerle el punto a adaptar su trabajo a un videojuego. La narración no se siente natural y está plagada de puntos negativos: nula sensación de diálogo, frases inconexas, ataques contra la gramática, "cortes"... Muy flojos.

FIFA 14



Manolo Lama y Paco González son unos veteranos de la saga, y se nota. Sus comentarios son excelentes, con todo tipo de anécdotas sobre los equipos y los estadios. A pie de campo, les acompaña Antoñito Ruiz, que ha ampliado su repertorio de frases respecto a 2013 (no sólo habla de lesiones, sino también de sustituciones).

CONCLUSIÓN

Los dos dúos de comentaristas son harto conocidos, pero el trabajo que realizan los de _FIFA_ es infinitamente superior en todos los sentidos: diálogo, anécdotas, construcción de frases...

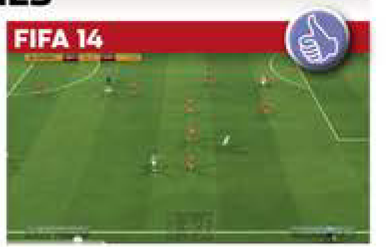
5.2 PRECIO Y EDICIONES

PES 2014



El juego de Konami se ha puesto a la venta en una única edición, al precio reducido de 49,95 euros, lo cual resulta muy atractivo. Cabe destacar que, en caso de reservar el título en ciertos establecimientos, se recibe un código para descargar equipaciones clásicas de equipos como Milán, Roma, Benfica y Manchester United.

FIFA 14



Además de la edición normal del título, se han puesto a la venta seis versiones especiales, con cajas metálicas personalizadas con los colores y el escudo de seis equipos españoles: Barcelona, Madrid, Atlético de Madrid, Valencia, Sevilla y Betis. Esas ediciones incluyen 24 sobres para el modo Ultimate y cuatro packs de accesorios.

CONCLUSIÓN

PES vuelve a apostar por un precio reducido, 20 euros inferior al de la versión básica de _FIFA_. En cambio, EA trata de ganarse a más usuarios con hasta seis ediciones especiales.

CONCLUSIONES

Por enésima temporada, EA Sports se ha vuelto a llevar por goleada el derby futbolístico de PlayStation 3. Las últimas entregas de *FIFA* y *PES* hechas expresamente para esta generación mantienen el "statu quo".

PlayStation 3 salió a la venta allá por marzo de de 2007 y desde entonces la saga *FIFA* ha ganado cada año el derby futbolístico a *Pro Evolution Soccer*. Con la generación ya casi agotada, no ha habido grandes cambios al respecto. Ambos juegos han apostado por una línea muy continuista, ya que el verdadero momento para hacer cambios se producirá cuando salga a la venta PlayStation 4 (que EA Sports aprovechará desde este mismo año, a diferencia del PES Team). Tanto *PES 2014* como *FIFA 14* son dos grandes simuladores de fútbol, pero la excelente jugabilidad y la inabarcable cantidad de opciones del título de EA Sports lo colocan dos escalones por encima de su rival. De momento, el Fox Engine ha resultado ser menos de lo que se esperaba, seguramente porque lo de este año haya sido una especie de campo de pruebas, a la espera de PS4. *FIFA 14* es probablemente el simulador de fútbol más completo de la historia de los videojuegos: es lógico, pues se trata de un género que, necesariamente, va siempre en progresión ascendente. Sus modos online, su profundo modo Carrera o sus Juegos de Habilidad no tienen parangón.



KONAMI
YA DISPONIBLE
49,95 €



EA SPORTS
YA DISPONIBLE
69,95 €

		PES 2014		FIFA 14	
SISTEMA DE JUEGO	**Estilo de juego**	MB	Es un simulador puro, pausado y con marcadores muy ajustados.	E	A base de pequeños detalles, se han logrado unos partidos muy reales.
	Pases	MB	Responden tan bien como siempre, salvo a veces los pases al hueco.	E	El sistema funciona genial y algunos controles se van muy largos.
	Tiros	MB	La física está conseguida, pero los jugadores tardan mucho en engatillar.	E	La nueva física se traduce en mayor variedad de efectos y parábolas.
	Regates	MB	Destacan las pisadas "a lo fútbol sala", pero hay pocas filigranas.	E	Se manejan sólo con el joystick y son infinitas: elásticas, sombreros...
	Faltas	E	Son muy intuitivas, gracias a una línea de puntos que sirve como apoyo.	MB	Permiten muchas trayectorias, pero son un poco difíciles de dominar.
	Córners	MB	Parecidos a las faltas, aunque, a veces, los defensas se desentienden.	MB	Responden bien, en la línea de las últimas entregas de la saga.
	Valoración	MB	Es el *PES* de siempre, en lo bueno y en lo malo. El Fox Engine no afecta.	E	EA Sports ha usado toda la base de *FIFA 13* y la ha pulido al máximo.
ASPECTOS TÉCNICOS	**Diseño de los jugadores**	MB	Los cracks son clavados, pero no la mayoría de jugadores de clase media.	E	Se ha dado un gran paso adelante. Hay decenas de jugadores calcados.
	Animaciones	E	Los jugadores importantes, como CR, se mueven como en la realidad.	E	Los jugadores se mueven de manera muy fluida y según la situación.
	Ritmo de juego	MB	Es muy pausado, con un ritmo lento y mucho juego en medio campo.	MB	La velocidad ha bajado y ya no se pueden hacer grandes cabalgadas.
	Física	MB	Los forcejeos son notables, pero no hay control absoluto sobre ellos.	E	La lucha por la posesión es muy verídica, gracias al uso de los brazos.
	Estadios	MB	La recreación es estupenda: arquitectura, público, pancartas de apoyo...	E	Son perfectamente reconocibles e incluyen efectos climatológicos.
	Comentaristas	B	Carlos Martínez y Julio Maldonado son terribles. No son ellos mismos.	E	Lama y González siguen impartiendo clases de narración virtual.
	Sonido ambiente	E	Los cánticos son muy buenos, como el de "eo, eo, eo, esto es un chorreo".	E	Hay muchos cánticos y la megafonía de fondo se hace notar también.
	Valoración	MB	El aspecto general entra por los ojos, pero hay fallos que restan brillo.	E	La fluidez de los partidos se envuelve con un apartado técnico sin fisuras.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	**Compañeros**	MB	Se mueven muy bien y pueden tirar incluso desmarques en oleadas.	E	Procuran no caer en fuera de juego, se mueven de espaldas, presionan...
	Rivales	MB	Son difíciles de regatear, aunque a veces se quedan "enganchados".	MB	En los niveles de dificultad altos, resulta complicado llegar al área rival.
	Porteros	B	Tienen sus momentos: lo mismo hacen paradones que pifias estúpidas.	MB	Son buenos, pero, como siempre, un buen tiro al palo largo es gol seguro.
	Árbitros	MB	A la hora de dar la ley de la ventaja, luego se olvidan de sacar tarjetas.	E	Hay varios, con diferentes raseros para pitar faltas y sacar tarjetas.
	Valoración	MB	A pesar de los pequeños fallos, hacer goles puede ser complicado.	E	Los compañeros se mueven con mucha lógica y los rivales son duros.
OPCIONES GENERALES	**Modos de juego**	B	Resultan demasiado escasos y, lo que es peor, muy poco profundos.	E	Carrera, Clubes Pro, Temporadas cooperativas, Ultimate Team... Brutal.
	Competiciones	MB	Una decena de ligas, la Champions, la UEFA, la Libertadores y la AFC.	E	Una treintena de ligas, todas y cada una de ellas licenciadas al 100%.
	Número de clubes	MB	Algo más de 200, aunque algunos, como los ingleses, son "falsos".	E	Más de 500 equipos y más de 15.000 jugadores. Es casi inabarcable.
	Número de selecciones	MB	Hay 80 combinados nacionales, pero la mayoría no tienen la licencia.	MB	Las hay, pero EA se ha guardado la baza del Mundial de Brasil. ¿DLC?
	Número de estadios	B	Doce reales y cinco ficticios. Son muy pocos para un juego de fútbol.	E	Hay la friolera de 62, entre ellos el Bernabéu, el Camp Nou o el Calderón.
	Cámaras	MB	Hay diez. Las lejanas funcionan bien, pero las cercanas son caóticas.	MB	Hay una decena, ubicadas en laterales, fondos y detrás de los jugadores.
	Configurar partidos	B	No hay lluvia ni nieve, y sólo hay dos franjas horarias (día y noche).	E	Hay efectos climáticos y la luz varía en horarios que van de 12 a 22.
	Estrategias	E	Se pueden activar numerosas opciones en pleno partido.	MB	El menú es más ágil, pero es necesario pausar para cambiar de táctica.
	Editores	E	Se pueden modificar libremente los equipos, los escudos y las camisetas.	E	El Centro de Creación permite elaborar jugadores y equipos propios.
	Sistema de fichajes	B	Muy básico. El mercado apenas tiene interacciones que sean creíbles.	E	Hay que negociar con clubes y jugadores, enviar ojeadores... Vastísimo.
	Opciones multijugador	MB	Destaca la Liga Master. Habrá un DLC gratis para que jueguen hasta 22.	E	El repertorio de modos online no tiene rival en el género deportivo.
	Otras opciones y extras	MB	Hay un DLC de reserva que permite obtener equipaciones clásicas.	E	Hay seis ediciones: las de Madrid, Barça, Atleti, Valencia, Betis y Sevilla.
	Valoración	MB	El conjunto es bueno, pero ha sufrido recortes respecto al año pasado.	E	La cantidad de opciones es gigantesca: hay para meses y meses.
	TOTAL	MB	Un notable juego de fútbol, que sirve como avanzadilla para PS4.	E	El mejor simulador futbolístico de toda la historia de PlayStation 3.

METAL GEAR SOLID LEGACY COLLECTION



Konami celebra el 25º aniversario de la serie *Metal Gear Solid* con el recopilatorio definitivo: siete juegos y extras tan molones como un libro de arte que hacen de *MGS: The Legacy Collection* un "caramelo" que ya podemos adquirir por 49,95 euros. Aquí repasamos todos los juegos de esta colección por orden cronológico de la historia (no de lanzamiento de los juegos) para recordarla como se merece en pleno año de la serpiente (según el calendario chino).

AÑO 1964 DESCUBRE CÓMO **SNAKE** SE GANÓ EL SOBRENOMBRE DE **BIG BOSS**

Metal Gear Solid 3 HD

Toda saga tiene un comienzo, y la primera aventura del Snake "original" arranca en 1964 en plena Guerra Fría. Los soviéticos mantienen retenido a Sokolov, un ingeniero que trabaja en una nueva arma nuclear supersecreta. Para impedir una supuesta tercera guerra mundial, el alto mando estadounidense envía a la zona a un soldado de la unidad FOX. Su nombre es Jack, aunque es más conocido como Naked Snake. Así arranca *MGS3*, una de nuestra entregas de la saga favoritas. En ella Kojima consiguió introducir mecánicas jugables muy novedosas para la época (camuflaje, distintas técnicas de supervivencia, combate CQC...) en una historia tremendamente épica y emotiva en la que descubriremos cómo este Snake logra convertirse en el mítico Big Boss (perdiendo un ojo por el camino). Y en la que conoceremos a algunos de los personajes y enemigos más carismáticos de toda la saga, con un emocionante final que nunca olvidaremos.
MGS 3: Snake Eater salió para PS2 en 2005. Más tarde salió su "versión extendida" *Subsistance* que traía los dos primeros *Metal Gear* de MSX2 también incluidos en este recopilatorio.



Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
4 de marzo de 2005

PLATAFORMAS
El original es de PS2 aunque ha tenido revisión en HD y también para 3DS.

PROTAGONISTA
Naked Snake

OTROS PERSONAJES
Mayor Zero, EVA, Ocelot, Volgin y la unidad Cobra: The Pain, The Fear, The End, The Fury, The Sorrow y The Joy/The Boss.


El protagonista de *MGS3* es el Snake "original", que se convertirá en Big Boss.


El desarrollo está repleto de momentos memorables, como la huida de la base en sidecar.


La calidad técnica de *PW* es enorme. No parece un juego hecho para PSP.


Big Boss vuelve a ser el protagonista de una historia que arranca en 1974.

AÑO 1974 UN MGS TAN **COMPLETO Y PROFUNDO** QUE NO PARECE UN JUEGO DE PSP

Metal Gear Solid Peace Walker HD

Unos diez años después de lo acaecido en *MGS3*, Big Boss ha fundado su propio grupo de mercenarios llamado MSF (Militaires Sains Frontières) y tiene su base de operaciones en Colombia. Un día recibe a unos inesperados visitantes, que le alertan sobre las actividades de un grupo militar de origen desconocido en la pacífica Costa Rica. Big Boss decide ayudarles, y descubrirá que efectivamente están desarrollando nuevos artefactos mecánicos con capacidad nuclear, que tendremos que derrotar.
No fue el primer *MGS* en PSP (ahí está *Portable Ops*, el gran olvidado siempre en estos recopilatorios, cuyo argumento arranca en 1970, es decir, entre *MGS3* y éste), pero sí es cierto que *Peace Walker* dejaba en pañales a *MGS: PO*, no en argumento pero sí en opciones (como construirnos nuestro Metal Gear Zeke, "cazar" monstruos de *Monster Hunter*...) y ya no digamos en duración y en calidad gráfica. Por ello, no es de extrañar que en HD luzca tan bien. Siguiendo con el argumento de la saga, ahora vendrían los *Metal Gear* de MSX2... Hasta que Kojima se sacó de la chistera *Metal Gear Solid V*, cuya historia arrancará en el año 1984 y en el que volveremos a manejar a Big Boss a sus 49 años. ¿Cuando? Suponemos que el año que viene...



Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
17 de junio de 2010

PLATAFORMAS
El original es de PSP, pero se puede disfrutar en HD en PS3, PS Vita y 360.

PROTAGONISTA
Big Boss

PERSONAJES
Master Miller, Paz, Chico, Huey (que es muy parecido a Otacon pero en silla de ruedas, por lo que deducimos que es su padre).

AÑO 1964 DESCUBRE CÓMO **SNAKE** SE GANÓ EL SOBRENOMBRE DE **BIG BOSS**

Metal Gear Solid 3 HD

Toda saga tiene un comienzo, y la primera aventura del Snake "original" arranca en 1964 en plena Guerra Fría. Los soviéticos mantienen retenido a Sokolov, un ingeniero que trabaja en una nueva arma nuclear supersecreta. Para impedir una supuesta tercera guerra mundial, el alto mando estadounidense envía a la zona a un soldado de la unidad FOX. Su nombre es Jack, aunque es más conocido como Naked Snake. Así arranca *MGS3*, una de nuestra entregas de la saga favoritas. En ella Kojima consiguió introducir mecánicas jugables muy novedosas para la época (camuflaje, distintas técnicas de supervivencia, combate CQC...) en una historia tremendamente épica y emotiva en la que descubriremos cómo este Snake logra convertirse en el mítico Big Boss (perdiendo un ojo por el camino). Y en la que conoceremos a algunos de los personajes y enemigos más carismáticos de toda la saga, con un emocionante final que nunca olvidaremos.

MGS 3: Snake Eater salió para PS2 en 2005. Más tarde salió su "versión extendida" *Subsistance* que traía los dos primeros *Metal Gear* de MSX2 también incluidos en este recopilatorio.



Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
4 de marzo de 2005

PLATAFORMAS
El original es de PS2 aunque ha tenido revisión en HD y también para 3DS.

PROTAGONISTA
Naked Snake

OTROS PERSONAJES
Mayor Zero, EVA, Ocelot, Volgin y la unidad Cobra: The Pain, The Fear, The End, The Fury, The Sorrow y The Joy/The Boss.



El protagonista de *MGS3* es el Snake "original", que se convertirá en Big Boss.



El desarrollo está repleto de momentos memorables, como la huida de la base en sidecar.



La calidad técnica de *PW* es enorme. No parece un juego hecho para PSP.



Big Boss vuelve a ser el protagonista de una historia que arranca en 1974.

AÑO 1974 UN MGS TAN **COMPLETO Y PROFUNDO** QUE NO PARECE UN JUEGO DE PSP

Metal Gear Solid Peace Walker HD

Unos diez años después de lo acaecido en *MGS3*, Big Boss ha fundado su propio grupo de mercenarios llamado MSF (Militaires Sains Frontières) y tiene su base de operaciones en Colombia. Un día recibe a unos inesperados visitantes, que le alertan sobre las actividades de un grupo militar de origen desconocido en la pacífica Costa Rica. Big Boss decide ayudarles, y descubrirá que efectivamente están desarrollando nuevos artefactos mecánicos con capacidad nuclear, que tendremos que derrotar.

No fue el primer *MGS* en PSP (ahí está *Portable Ops*, el gran olvidado siempre en estos recopilatorios, cuyo argumento arranca en 1970, es decir, entre *MGS3* y éste), pero sí es cierto que *Peace Walker* dejaba en pañales a *MGS: PO*, no en argumento pero sí en opciones (como construirnos nuestro Metal Gear Zeke, "cazar" monstruos de *Monster Hunter*...) y ya no digamos en duración y en calidad gráfica. Por ello, no es de extrañar que en HD luzca tan bien. Siguiendo con el argumento de la saga, ahora vendrían los *Metal Gear* de MSX2... Hasta que Kojima se sacó de la chistera *Metal Gear Solid V*, cuya historia arrancará en el año 1984 y en el que volveremos a manejar a Big Boss a sus 49 años. ¿Cuando? Suponemos que el año que viene...



Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
17 de junio de 2010

PLATAFORMAS
El original es de PSP, pero se puede disfrutar en HD en PS3, PS Vita y 360.

PROTAGONISTA
Big Boss

PERSONAJES
Master Miller, Paz, Chico, Huey (que es muy parecido a Otacon pero en silla de ruedas, por lo que deducimos que es su padre).

AÑO 1995 LA PRIMERA AVENTURA DE **SOLID SNAKE**

Metal Gear

Un joven miembro de la unidad FOX-HOUND (nombre en clave Solid Snake) es enviado por su superior, Big Boss, a infiltrarse en Outer Heaven, una fortaleza cerca de Sudáfrica, tras los pasos de un compañero de esta misma organización (Gray Fox) y de paso investigar una misteriosa arma, conocida como *Metal Gear*. No os vamos a "spoilear" su sorpresa final por si decidís jugarlo dado que está en este recopilatorio (también lo estaba en *MGS3: Subsistance*, junto a su secuela), aunque reconocemos que su árido desarrollo pueda dar un poco de pereza hoy en día.

Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
7 de junio de 1987

PLATAFORMAS
El original salió en MSX2, pero un año más tarde hubo versión para NES.

PROTAGONISTA
Solid Snake

LOS PERSONAJES
Es el primer juego de la saga y el primero protagonizado por Solid Snake. Y Big Boss es "clavadito" a Sean Connery con parche.





La infiltración y el sigilo eran así en 1987. Los conceptos básicos de la serie ya estaban implantados desde el primero.

AÑO 1999 LA VERDADERA **SECUELA** DEL ORIGINAL

Metal Gear 2 Solid Snake

Solid Snake es enviado por el coronel Roy Campbell (que se parece sospechosamente al actor Richard Crenna, el coronel de "Rambo") a Zanzíbar Land, un lugar cerca de la URSS donde mantienen retenido al científico checo Kio Marv, que ha asombrado al mundo con un descubrimiento que puede ser clave para el futuro de la humanidad. Su misión es rescatarlo, pero se encontrará con "viejos conocidos" y con una sorprendente revelación al final del juego... que ya conocerás si has jugado a *MGS* en PSone. Ésta es la verdadera secuela de *Metal Gear* y no *Snake's Revenge*, un juego exclusivo de NES lanzado en 1990 en Estados Unidos y en 1992 en Europa en el que Hideo Kojima ni siquiera participó.

Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
20 de julio de 1990

PLATAFORMAS
MSX2

PROTAGONISTA
Solid Snake

LOS PERSONAJES
El coronel Roy Campbell, la periodista Holly White, Natasha Marcova (en algunas versiones se llamó Gustava Heffner)... y regresos sonados como el de Gray Fox o el mismísimo Big Boss.



Metal Gear Solid está repleto de momentos memorables y de enemigos carismáticos.

AÑO 2005 LA LEYENDA DE LA **SERPIENTE** EMPIEZA AQUÍ

Metal Gear Solid

Tras el incidente de Zanzíbar, Solid Snake vuelve a la acción para infiltrarse en Shadow Moses, una base en Alaska en la que se oculta el grupo de élite FOXHOUND, que se han rebelado y amenazan con usar Metal Gear Rex, un tanque bípedo con capacidad nuclear. Nos resulta difícil hablar de *MGS* sin que lágrimas de emoción surquen nuestras mejillas al recordar la cantidad de momentos memorables que tiene, con enfrentamientos inolvidables (Sniper Wolf, Psycho Mantis...). Además nos llegó doblado al castellano, con Alfonso Vallés y su ya mítico "pero qué coño...". Y esta edición también incluye las *Special Missions*.

Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
26 de febrero de 1999

PLATAFORMAS
PSone, aunque tuvo un "remake" en GameCube llamado *Twin Snakes*.

PROTAGONISTA
Solid Snake

LOS PERSONAJES
Muchos e inolvidables: Otacon, Meryl, Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Psycho Mantis, Liquid Snake...

AÑO 2007 SOLID SNAKE Y RAIDEN SE **INFILTRAN** MEJOR EN HD

Metal Gear Solid 2 HD

Dos años después del incidente de Shadow Moses, Solid Snake se infiltra en un buque que navega por el río Hudson en el que transportan un nuevo Metal Gear. Pero a las pocas horas de juego, Solid Snake cederá el protagonismo a Raiden que deberá colarse en una instalación llamada Big Shell para liberar a un grupo de rehenes de las garras de un misterioso grupo autodenominado "Sons of Liberty"... Pese a los cambios que sufrió por los atentados del 11-S, *MGS2* nos impactó por su fenomenal apartado gráfico, los avances en la inteligencia artificial y la grandiosa BSO de Harry Gregson-Williams (polémicas de plagios aparte).

Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
8 de marzo de 2002

PLATAFORMAS
PS2, aunque su versión extendida, *Substance*, salió también en Xbox. Y esta versión HD se puede jugar también en PS3 y PS Vita.

PROTAGONISTAS
Solid Snake y Raiden.

LOS PERSONAJES
Pliskin, Vamp, Fatman, Fortune, Solidus Snake...



■ El viejo Solid Snake reunirá las pocas fuerzas que le quedan para salvarnos de una nueva amenaza.

AÑO 2014 LOS VIEJOS **ESPÍAS** NUNCA MUEREN...

Metal Gear Solid 4

En el año 2014, las grandes corporaciones militares privadas (o PMC) tienen tanto o más poder que los ejércitos de los países. Y las cinco más poderosas se van a unir en una matriz llamada Outer Heaven (en honor a la mítica nación-fortaleza aparecida en *Metal Gear*) dirigida por Liquid Ocelot y con una capacidad que supera incluso al ejército de Estados Unidos. Ante el riesgo que esto supone para la paz mundial, un cada vez más decrépito Solid Snake (también conocido como Old Snake) reunirá las pocas fuerzas que le quedan para impedir que el mundo se someta a este nuevo orden.
A pesar de que en España se retraso unos días por una inoportuna huelga de transportistas, *MGS4* fue el primer juego de la serie en tener un lanzamiento mundial y las ventas le acompañaron desde el primer día. Este recopilatorio nos da la oportunidad de volver a escuchar los "mugidos" de los Gekkos y de revivir ese emocionante a la par que polémico final, y con los trofeos que no tuvo el original.

Otros datos...

FECHA DE LANZAMIENTO
12 de junio de 2008

PLATAFORMAS
PS3

PROTAGONISTA
Old Snake (Solid Snake)

LOS PERSONAJES
Regresos como los de Meryl, Naomi Hunter, Otacon, Vamp y, en cierto modo, de Ocelot y Raiden, se unen a guiños a *MGS* en enemigos como Screaming Mantis, Laughing Octopus, Crying Wolf o Raging Raven.

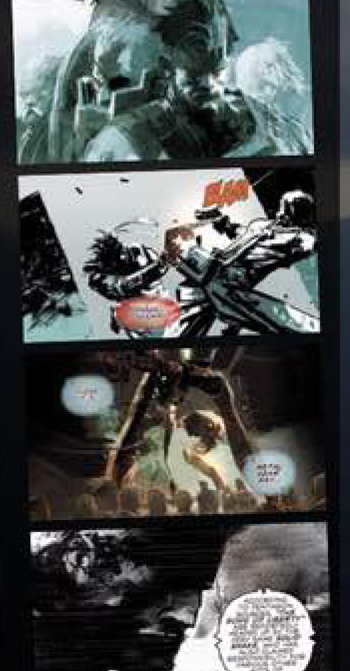
EXTRAS QUE **REDONDEAN** UN GRAN RECOPILATORIO

Libro de arte y novelas digitales

Cuando abras la caja te vas a encontrar dos discos. El primero de ellos está reservado íntegramente para *MGS4* (la edición con trofeos). Y en el segundo blu-ray han incluido *MGS2 HD, MGS3 HD, Peace Walker HD, Metal Gear, Metal Gear 2* y los dos cómics digitales de Ashley Wood (en castellano). Tanto *MGS* (el de PSone) como su "expansión" *MGS: Special Missions* no están incluidos en formato físico, sino que viene un código para descargarlos del Store (al menos, podremos descargarlos en castellano). Para nosotros es la principal pega de un recopilatorio que enamorará a los fans de la serie, sobre todo cuando abran el libro de arte con tapa dura, que incluye multitud de portadas y material gráfico relacionado con la serie desde sus inicios (aunque no es tan molón como los libros de arte que salieron en su momento en Japón). Eso sí, el poco texto que tiene está en inglés. Y no hay ni rastro de *MGSV* salvo alguna ilustración al final del libro.





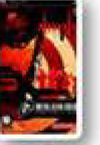


■ El libro de arte incluye multitud de portadas y material gráfico de la serie desde sus inicios hasta *MGSV*. Está en inglés. Los cómics sí están en castellano.

Los ausentes...

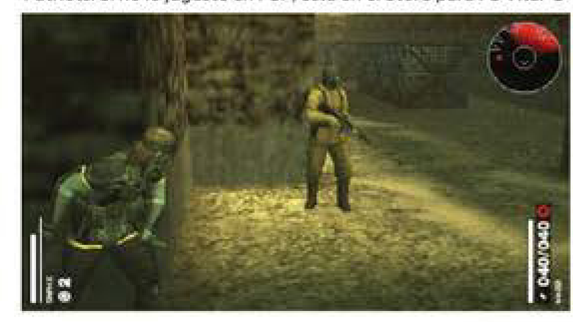
Aunque *MGS: The Legacy Collection* es el recopilatorio más completo de todos los que han salido aquí, no están todos los que son. Faltan algunos como *MG Arcade*, las versiones para móviles/tabletas (como *MGS Touch*) y sobre todo estos:

» Metal Gear Solid Portable Ops

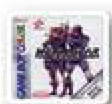


PSP | AVENTURA DE ACCIÓN

Además de su original planteamiento (misiones con comandos de cuatro, reclutar aliados, multijugador...), *MGSPO* es básico para entender la trama de la serie. Ambientado en Colombia en 1970 (6 años después de *MGS3*), en él Big Boss y un joven Roy Campbell fundan FOXHOUND y se muestra la creación de los Patriots. Si no lo jugaste en PSP, está en el Store para PS Vita.



» MGS Ghost Babel



GAMEBOY COLOR | ACCIÓN

Esta entrega exclusiva de GBC salió en el año 2000 aunque en la saga hay que colocarla siete años más tarde de lo acontecido en *Metal Gear* de MSX2 (o sea en 2002). Tras el robo de un avión que transportaba un nuevo Metal Gear, Solid Snake volverá a África para detener esta nueva amenaza con "sorpresita" final incluida. En Japón se llamó *MG: Ghost Babel* mientras que en occidente salió como *Metal Gear Solid*.

» Metal Gear Acid



PSP | ESTRATEGIA POR TURNOS/CARTAS



El desarrollo de los dos *MG Acid* se aleja del típico planteamiento de la saga (aventura de acción y sigilo) para abrazar la estrategia por turnos (nos movemos en un escenario con cuadrículas usando cartas). Como curiosidad, *MGA2* incluyó un periférico, el Solid Eye, una especie de "gafas" que se acoplaban a PSP para verlo en 3D.

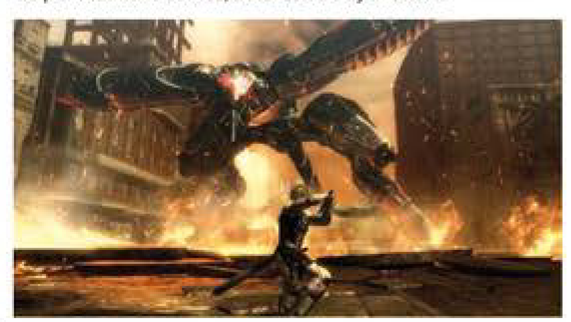
» Metal Gear Rising



PS3 | AVENTURA DE ACCIÓN



Ambientado en 2018 (4 años después de *MGS4*), *Metal Gear Rising: Revengeance* está protagonizado por Raiden, que se enfrenta a una PMC (corporación militar privada) enemiga en un desarrollo más centrado en la acción que en el sigilo (usando la katana como arma principal). Fue desarrollado por Platinum Games, autores de *Bayonetta*.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Experiencias de cine

¿Qué juegos me recomendáis con historias dignas de una película de Hollywood? Como *Uncharted, GoW, Assassin's Creed, Castlevania LoS*?

@ Josep Capellino

Si lo que quieres es calidad en el juego y en la historia, (a veces más de la que dan muchos taquillazos de cine), hay bastantes títulos que te podemos recomendar: *The Last of Us, Red Dead Redemption, BioShock Infinite, CoD Black Ops, Heavy Rain* o *L.A. Noire* son algunos ejemplos. Lo más peliculero ahora mismo es *Beyond: Dos Almas*.

The Last o Uf es uno de los juegos más cinematográficos de los últimos tiempos.

Trofeos para perdurar

Si elimino las instalaciones de los juegos que ya no uso ¿los trofeos que tengo se conservarían?

@ Juanjo Rodríguez

La información de trofeos ganados se guarda online, en tu cuenta de PSN, cada vez que los sincronizas. Una vez que hayas sincronizado puedes eliminar todos los datos del juego (instalaciones, actualizaciones, partidas, DLC...) del disco duro de tu PS3 sabiendo que tus trofeos están a salvo. Puedes hasta cambiar de consola. Si usas tu cuenta PSN ahí estarán tus trofeos.

Título exclusivo

¿Es posible que la saga *Halo* salga en PS3 o PS4?

@ David Alcántara

Los más viejos del lugar alucinaron al ver a Sonic en una consola de Nintendo, así que no diríamos que jugar un *Halo* en PlayStation sea imposible, pero sí que es muy improbable. Al menos mientras Microsoft, responsable de *Halo*, tenga una consola propia. Nos encantaría ver un acuerdo global por el que ya no hubiese más exclusivas y todo el mundo pudiese disfrutar de los *Uncharted, Gears of War* o *Zelda* en cualquier consola, pero es un sueño. Muchas veces son estas exclusivas las que hacen que nos decantemos por una consola u otra, y lo lógico es que los fabricante de consolas apoyen sólo a la suya.



Halo es una franquicia de Microsoft y sólo se jugará en consolas de Microsoft.



Minecraft es el juego indie más exitoso de los últimos años y un auténtico sandbox: no hay misiones ni objetivos: puedes hacer lo que quieras de verdad.

Bloques por todas partes

¿Cuánto costará *Minecraft* para PS3?

@ Joan Queralt

El caso es que *Minecraft* no se ha anunciado para PS3, sólo para PS4. Viendo su precio en otras plataformas no móviles, debería estar entre los 15 y 20€.

Pionero apocalíptico

¿Saldrá *Mad Max* para PS3?

@ Santi

Está anunciado para PS3 y PS4 y llegará en 2014. Avalanche Studios (*Just Cause* y *Renegade Ops* en PS3) hagan un buen trabajo.

Confusión de bolas

¿*Dragon Ball Z: Battle of Z* y *Dragon Ball Zenkai Battle Royale Super Saiyan Awakening* son el mismo juego?

@ Yari Torres

Battle of Z es un nuevo juego que tiene previsto lanzarse en todo el mundo a principios de 2014 en PS3 y PS Vita. Por contra, *Zenkai Battle Royale Super Saiyan Awakening* es una revisión de una recreativa que ya apareció en Japón.



LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Hay realmente un salto tecnológico entre PS3 y PS4?

¿Hay un salto tecnológico más grande entre PS3 y PS4 que el que hay entre PSone y PS3? Yo creo que no, y puedo jugar a mis juegos de PSone en mi PS3. Si PS4 no es retrocompatible con PS3 es porque no les da la gana.

@ Marc Ortigosa

La cuestión es que hay tanta, tantísima diferencia entre PSone y PS3 que PS3 puede emular un entorno en el que funcionen los juegos de PSone sin necesidad de ningún procesador de apoyo. De hecho, si las primeras PS3 podían leer juego de PS2 es porque llevaban integrados los chips de una PS2. Con la primera rebaja de precio se eliminaron esos caros procesadores y la retrocompatibilidad desapareció. PS4 es una consola totalmente diferente a PS3, hablan idiomas distintos. Es como si tú intentaras leer un libro en chino: sabes leer, pero no sabes chino... La única manera de que leyera los juegos de PS3 sería llevara una PS3 dentro y eso le subiría el precio. Con Gaikai podremos bajar juegos de PS3 con su correspondiente emulador (algo así como un traductor de idiomas).

PS3 y PS4 son consolas muy distintas y cada una habla un idioma diferente, por eso PS4 no "entiende" los juegos de PS3.



La traducción de un juego es muy costosa. Antes de traducir se suelen valorar las posibilidades de recuperar la inversión. Que un *Final Fantasy* se quede sin traducir dice muy poco de las perspectivas de venta que tenía la compañía...



¿En *GTA V* se puede llamar a Chop con un silbido como Marston con su caballo en *RDR*?

@ Rafa García

Si pulsas izquierda en el mando direccional, lo llamarás. Prueba el resto de botones y ríete un rato.

¿Cuando saldrá *Outlast* para PS4?

@ Sergio Peña

Este survival horror todavía no tiene fecha de lanzamiento en PS4. Esperemos que no tarde mucho.

¿Saldrá *GTA V* en PS4?

@ Yari Torres

No lo sabemos, muchas novedades de PS3 han anunciado que saldrán en PS4, pero en esto parece que a Rockstar le gusta ir a su aire. Si apareciese, creemos que aún tardaría un tiempo en anunciarse.

¿Se podrá descargar *GTA Online* sin tener el disco de *GTA V*?

@ Juan

No, no podrás. Aunque se hayan confirmado micropagos opcionales, sigues necesitando tu propia copia de *GTA V* para acceder a *GTA Online*: no es un free-to-play.

Traducir o no traducir

¿Cómo es posible que *Final Fantasy XIV*, un juego de rol plagado de texto por el que hay que pagar una cuota mensual, no salga traducido al castellano, una de las tres lenguas más habladas del mundo?

@ Juan Carlos González

El motivo detrás de esta decisión es el puramente económico: lo más normal es hacer un cálculo y considerar las unidades que se van a vender. Si las ventas esperadas no compensan el coste de la traducción, no se traduce. La traducción vale mucho dinero y si se cree que no se va a recuperar...

PSP en descarga

Me encantaría jugar a *Crisis Core FFVII* en PS Vita, ¿quizá haya un remake?

@ Juan Manuel Campos

Hay muchos juegos de PSP en esa situación, que no han salido en digital y por eso no pueden jugarse en PS Vita, como *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*. Si algún día se deciden a hacer un remake, como el de *FFX*, ojalá se den más prisa...

Castlevania en digital

¿Va salir *Castlevania Mirror of Fate HD* en formato físico, además de en el Store?

@ Emilio Redondo

Pues todo parece indicar que sólo tendremos edición digital para PS3, ya sea comprando el juego individualmente en el Store o como parte del pack *Lords of Shadow Collection*, que incluye el primer *LoS* con sus DLC, *Mirror of Fate HD* y una demo de *LoS 2*, también en formato descargable.

Batman de bolsillo

¿Como es que *Batman: Arkham Origins Blackgate* es en 2D, vamos "p'atrás" o qué?

@ Flavius Stan

La apariencia del juego es lo que se llama 2.5 D: los modelos de personajes y escenarios están hechos en 3D, pero el movimiento y la acción se desarrolla en 2D, al estilo *Street Fighter IV* o los dos *Bionic Commando Rearmed*. Lo que hemos visto de *Blackgate* nos has gustado.



Batman se estrenará en PS Vita con un juego distinto a los Arkham de PS3. No es una conversión.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué es lo que más y lo que menos os ha gustado de GTA V?



No me gusta la poli...

Braç de Ferro

"Lo que más es ver como los guiones (misiones) siguen siendo geniales, lo peor sin duda alguna es la falta de doblaje... Y que la policía sea tan y tan severa"

Está muy currao

Iván Plaza Sánchez

"Lo que más, todo. Está muy currao, puedes hacer de todo. Lo que menos es lo fácil que mueres, los golpes en los coches (un poco falsos) y sobre todo QUE NO PUEDES LEER MIENTRAS CONDUCES. ¡¡Ponedlo en castellano YA!!"

SI lees no conduzcas

Cristian Segura García

"Lo que más: la historia contada desde tres caras diferentes y cómo se conocen según avanza el juego. El control de los vehículos, nada que ver con el infierno que suponía girar esquinas en *GTAIV*. El tamaño del condado de Blair, me recuerda a *San Andreas*. Lo que menos: que no esté doblado porque se hace muy difícil conducir y leer a la vez. Pero una obra maestra en toda regla e imprescindible en cualquier ludoteca."

Una experiencia única

Álvaro Mosc

"Lo que más me ha gustado es que es una experiencia única, no hay un juego igual. Me gusta que te permita hacer tanto con un mapa tan grande, con tantas posibilidades. Es el juego que todos llevamos mucho tiempo esperando y lo que menos no poder jugar YA al online."

El síndrome de Rockstar

Rozzilyn Manson

"Lo más el realismo de los personajes y los entornos, y lo divertidas y variadas que son las misiones. Lo que menos, las mini letras se los subtítulos, va a terminar existiendo un tipo de ceguera llamada síndrome de Rockstar."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál es el juego de lanzamiento de PS4 qué más te llama la atención? ¿Porqué?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** indicando en el asunto **"Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Rol de acción con pedigrí

Solía jugar con amigos al *Baldur's Gate Dark Alliance* de PS2. ¿Es posible que aparezca en HD, o que haya una nueva entrega en PS3?

@ Iván Domínguez

Los dos *Dark Alliance* están ambientados en los Reinos Olvidados, uno de los mundos más populares del juego de rol *D&D*, y eran aún más divertidos con un amigo al lado. El mismo estudio creador, Snowblind, lanzó *El Señor de los Anillos: La Guerra en el Norte* para PS3, con el que comparte algunas similitudes pero que pierde la vista isométrica a favor de una en tercera persona. Si buscas algo similar, *Diablo III* es para ti: tiene fundamentos similares y puedes jugarlo con otros 3 amigos. Además tienes el *Dungeon Hunter: Alliance*, un descargable a buen precio.



Diablo III es lo más parecido que puedes encontrar en PS3 a los *Baldur's Gate Dark Alliance* de PS2.

Tales of… traslations

Si *Tales of Xillia* no vende mucho… ¿Eso supondría decir adiós a la segunda parte en español?

@ Saku Tsuki

La segunda parte de *Xillia* apareció en Japón en 2012, y tiene previsto lanzarse en Europa a lo largo de 2014 en PS3, pero todavía no sabemos si lo hará con textos en castellano. Con frecuencia el proceso de traducción a todos los idiomas europeos se hace en paralelo, pero no sabemos cuánto influyen las ventas de un juego en cada país o si se tiene en cuenta el conjunto. Habrá que esperar…



Tales of Xillia 2 tiene previsto salir en 2014 y esperamos que traducido.

Guardadas en el baúl

¿Cabe la posibilidad de que regresen sagas como *Onimusha* y *Tenchu*?

@ Ana Otero

La serie *Onimusha* lleva más de 6 años sin ver un juego nuevo, y cada vez que alguien de Capcom o de uno de sus estudios colaboradores ha hablado de la saga ha sido para desmentir que se está trabajando en un juego nuevo, lo que no invita al optimismo, la verdad. El último *Tenchu* es *Shadow Assassins* que apareció en 2009 para PSP y parece que Acquire, los desarrolladores originales, están más centrados en otros proyectos que en continuar la saga.

Añadiendo un tercero

¿Los juegos que tienen cross-buy en PS3 y PS Vita, podrán descargarse gratis en PS4?

@ Susi

Para que un juego sea cross buy se han tenido que desarrollar dos versiones distintas: la de PS3 y la de PS Vita. Y se planea este desarrollo teniendo en cuenta la opción cross buy (compras el juego de una consola y lo descargas gratis para la otra). De los juegos que hay actualmente cross buy no se ha anunciado el desarrollo de versiones PS4, así que difícilmente se podrían descargar. Ni gratis ni pagando. Es posible que en el futuro sí haya cross buy PS4/PSVita.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Quitar michelines del disco duro

Si borro los datos de juego (instalaciones, actualizaciones y DLC) ¿luego podré descargarlos? Lo que me preocupa son los pocos DLC que tengo de algunas ediciones especiales.

@ Esther Lancha

Puedes borrar todos esos datos sin problemas. Los datos de instalación se copian desde el disco la primera vez que lo insertas, con lo que puedes volver a grabarlos. Las actualizaciones se descargan automáticamente la primera vez que inicias el juego con tu consola conectada a internet. Los DLC siempre pueden volver a descargarse desde el historial de descargas de tu cuenta de PSN, puedes acceder a él desde el menú de PS3 en Playstation Network/Administración de cuentas/Administración de transacciones/Descargas.

Batallas sólo online

¿Tiene *Killzone Mercenary* multijugador ad-hoc?

@ Hugo

Por desgracia no lo tiene. El único modo de poder jugar contra oponentes humanos es en el modo multijugador online, por lo que cada uno de los jugadores tiene que tener su PS Vita conectada a internet e iniciar sesión en PSN. Eso sí, varios jugadores pueden conectarse a la misma red Wi-Fi (por ejemplo, la de un domicilio) y desde el menú multijugador puedes crear partidas privadas. Viene a ser lo mismo, pero con el inconveniente de depender de una red. Vamos, que en medio del campo no se puede.



No tiene multijugador offline, pero puede jugarse desde la misma red wi-fi.

Jugando al fresco

¿Cómo puedo evitar el sobrecalentamiento de mi PS3 ?

@ Sandra Manzano

Nuestro consejo es que si es posible coloques la consola separada del resto de aparatos electrónicos como reproductores, discos duros y la propia TV, así como de radiadores y aparatos de calefacción. Si puedes ponerla encima de una superficie bien ventilada en lugar de en una balda intermedia de una estantería mucho mejor. Asegúrate de que todas las rejillas de ventilación de la carcasa de la consola están libres de obstáculos y polvo, incluso puedes ponerle unos tacos de goma o silicona más altos en la parte inferior para mejorar el flujo de aire. Te especial cuidado los días de mucho calor.



PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá *Plantas Contra Zombis 2* en PS3 o PS Vita?

@ Susi

Hace poco se lanzó como free to play para iOS, ojalá que ocurra igual que con la primera parte y acabe llegando a las dos consolas de Sony.

¿Cuándo sacarán un nuevo *Midnight Club*?

@ José Antonio Torres

No hay noticias. Tras los títulos de PS3 y PSP la franquicia parece estar hibernando.

¿Saldrá *Diablo III* en PS Vita?

@ Susi

No está anunciado, pero como con *Borderlands 2* podríamos llevarnos una sorpresa. Por ahora, lo más parecido será jugar la versión de PS4 mediante uso a distancia.

¿Es la campaña de *Ghosts* continuación de la de *Modern Warfare 3*?

@ Rubén

Aunque los dos juegos sean del mismo estudio (Infinity Ward), el nuevo *CoD* tiene una historia independiente.

¿Saldrán los *Dino Crisis* en el Store?

@ David Alcántara

Es probable que haya causas técnicas o legales que impidan que se lancen en Europa. Sí están en el Store americano.

¿Habrá *The Legend of Dragoon 2* en PS3?

@ Paquito Miranda

El proyecto se canceló al año siguiente de lanzarse la primera parte, allá por el 2000. Una secuela no parece demasiado probable a estas alturas…

Suscríbete a Playmanía

durante 6 meses

Por solo 14,95€ gastos de envío incluidos

¡DE REGALO la suscripción a la edición digital*!

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #173

Por sólo 2'99€

Play manía

gratis 2 GUÍAS COMPLETAS

Reportaje SEXO Y VIDEOJUEGOS

Reportaje SAINTS ROW IV El rival menos serio de GTA V

¡NO TE LOS PIERDAS! Grand Theft Auto V, Metal Gear Solid V, Castlevania LoS 2, Battlefield 4...

APOCALIPSIS ZOMBI ¡Especial muertos vivientes!

Reportaje y análisis EL FENÓMENO THE WALKING DEAD

Reportaje CRONOLOGÍA DE UNA PLAGA ZOMBI

Análisis DEAD ISLAND RIPTIDE

Esto Y MÁS en el STORE

La tienda ONLINE de axel springer

Suscríbete en:



store.axelspringer.es

* Con tu suscripción a la revista en papel recibes un código para poder acceder a los mismos números de tu suscripción en edición digital, a través de Kiosco y más. Disponible para tablet, smartphone y ordenadores.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation





■ *FIFA 14* ya está aquí trayendo toda la emoción del fútbol a nuestras PS3.

GRATIS | DEPORTIVO | EA SPORTS | CASTELLANO | 1-7 JUGADORES

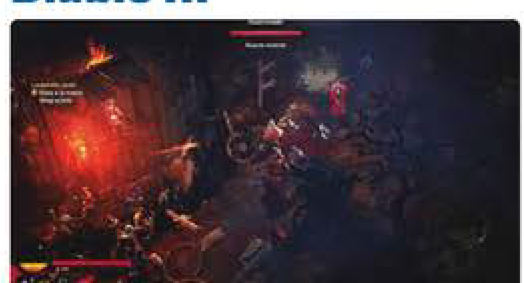
FIFA 14

El juego de fútbol con más éxito de los últimos años, vuelve esta temporada con Leo Messi y Gareth Bale como protagonistas. En esta demo que ya tenéis disponible, y que pesa algo más de 1,6 GB, podremos echar partidos amistosos con un total de siete jugadores a la vez y elegir entre unos cuantos equipos de fútbol. Concretamente todos estos: Barça, Boca Juniors, Tottenham, AC Milán, Paris Saint-Germain, Borussia Dortmund, New York Red Bulls y Manchester City. No está nada mal para tratarse de una demo en la que podremos comprobar algunas de las novedades que han añadido en esta edición, como una mayor finura en los pases y movimientos de los futbolistas y, donde más se nota, en la inteligencia artificial de los jugadores que no controlamos. Eso sí, el motor gráfico es el mismo que el de *FIFA 13* y sólo PS4 verá llegar al ya famoso Ignite.
Si todavía no sabéis si comprar *FIFA 14*, esta demo os puede sacar de bastantes dudas así que no desaprovechéis la ocasión de probarla.



GRATIS | ROL-ACCIÓN | BLIZZARD | CAST. | 1-4 JUGADORES

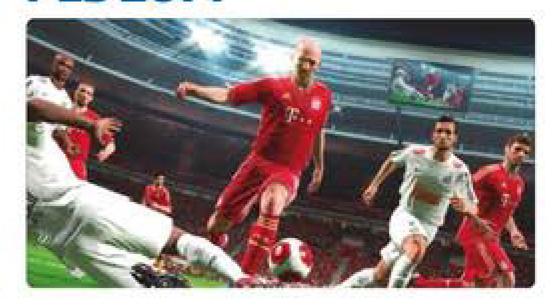
Diablo III



Esta aventura mítica de Blizzard que cuenta la historia de Santuario y sus héroes, tiene una demo que nos deja jugar los primeros capítulos hasta el combate contra el Rey Esqueleto. Lo que nos da para un buen rato ya que podremos jugar en cooperativo con un máximo de tres amigos. Pesa 1,2 GB.

GRATIS | DEPORTIVO | KONAMI | CAST. | 1-2 JUGADORES

PES 2014



La demo del que vuelve a ser, por enésimo año consecutivo, el principal rival de *FIFA*, no ha sido tan espléndida a la hora de ponernos mucha carne en el asador. Sólo tiene dos equipos, Bayern de Múnich y El Santos brasileño (donde jugaba Neymar hasta junio) y dos selecciones, Italia y Alemania. Pesa 1,7 GB.

GRATIS | LUCHA | TECMO | CAST. | 1-4 JUGADORES

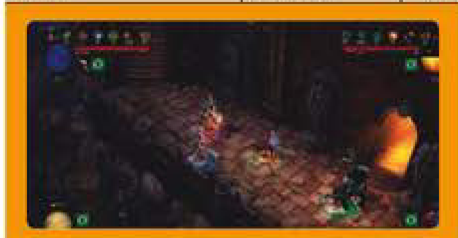
Dead or Alive 5 Ultimate CF



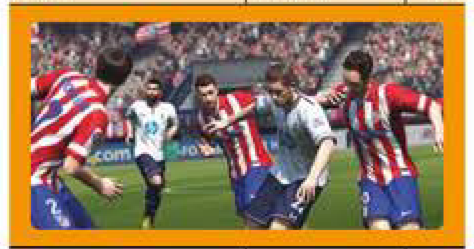
Esta demo de una de las sagas de lucha más peculiares y femeninas del panorama de los videojuegos, nos ofrece todo el contenido del título completo salvo algunos personajes y el modo historia. Por lo que podremos batirnos en combates en "modo vs" sin limitaciones. Eso sí, hay que descargarse 3,7 GB.



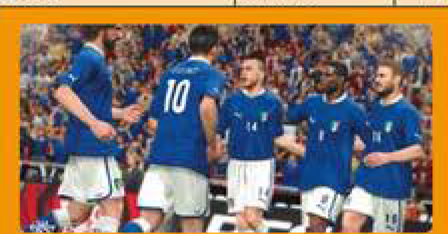
	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
Dead or ALive 5 Ultimate CF	Lucha	3778
Diablo III	Rol-Acción	1244



God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter	3072
FIFA 14	Deportivo	1228



JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
PES 2014	Deportivo	1740



Resident Evil Revelations	Survival Horror	441
Resistance 3	Shooter	1406
Sacred Citadel	Arcade	793
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Last Bounty Hunter	Shoot'em up	1331
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode I	Aventura	2662
Zeno Clash II	Acción	1126

MUNDO PSN

RESERVA DIGITAL

LA F1 LLEGA A LA PLAYSTATION STORE



Desde el pasado 4 de octubre, ya podemos descargar ***F1 2013 Classic Edition* por 69,99 €**. Aunque el precio es el mismo que si compramos el juego en formato físico, **esta descarga incluye *F1 Race Stars***, un simpático arcade de carreras (cuesta 24,99 € por separado), en el que competimos con caricaturas de los pilotos del mundial.

TODO EL DEPORTE 

EA SPORTS SEASON TICKET

Ya está disponible el llamado EA Sports Season Ticket que, por **24,99€, permite el acceso anticipado a los juegos deportivos** de la compañía y algunos packs especiales de contenido (como los 24 packs Gold Premium de *FIFA 14*) y **un 20% de descuento** en los DLC de los juegos de EA Sports.

HOME SE ACTUALIZA 

SORPRESAS EN PS HOME

Home no deja de actualizarse semana a semana, **añadiendo nuevos espacios,** como un lluvioso diseño de Plaza para celebrar el lanzamiento de *Rain*, **paquetes de aventuras, artículos de vestuario, avatares** y montón de sorpresas más. Si os pasáis por Home os quedaréis una buena temporada...

LAS MEJORES SERIES 

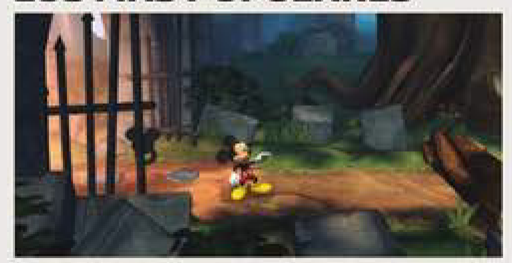
NUEVOS CANALES DE SUSCRIPCIÓN EN PS3



Gracias a la aplicación TotalChannel los usuarios de PS3 podemos acceder a los mejores **canales de TV de pago por 9,99 euros al mes**. Esta suscripción nos dará acceso a 12 canales como **AXN HD, Calle 13 HD, Fox HD, Fox Crime HD, National Geographic HD, Paramount Comedy, SyFy HD, TNT HD...** La aplicación da acceso además a contenidos en diferido y la posibilidad de grabar cualquier programa a 7 días de su emisión.

LOS MÁS VENDIDOS 

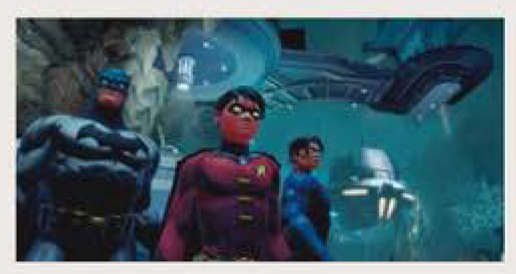
TOP 10 DE LOS MÁS POPULARES



Increíblemente, un **remake de un clásico de Megadrive** sigue siendo el más valorado por la comunidad de PS Store: ***Castle of Illusion***, *Dynasty Warriors 7 Empires, Lost Planet 3, Diablo III, Tokyo Jungle, Okami HD, Assassin's Creed III La Tiranía del Rey Washington (DLC), Just Cause 2, Resident Evil 6 y Killer is Dead*. Habrá que jugarlos todos...

JUEGA GRATIS 

MÁS JUEGOS FREE2PLAY EN PS3



Si no queréis gastar dinero y queréis probar la oferta free2play que hay en la PS Store, **tenéis una sección especial** dentro del apartado de Colecciones, donde podréis estar muchas horas jugando sin que vuestros bolsillos se resientan. **Os recomendamos especialmente *DC Universe Online*, el multijugador del *Uncharted 3*, el genial *Dust 514* y *Tekken Revolution*.**



OFERTAS Y REBAJAS



La PS Store ha habilitado un campo de batalla al que ha llamado "Zona de guerra" donde podremos encontrar algunas gangas con grandes juegos bélicos como protagonistas. Así, tenemos el ***Aliens Colonial Marines*** por 19,99€, ***Sniper Elite V2*** y el ***Warhammer 40.000 Space Marine*** por 14,99€, ***Bird of Steel, Ace Combat Assault Horizon*** y ***Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2*** por 9,99€ y, finalmente y entre otros muchos, ***Ghost Recon Future Soldier*** por 7,99€.

COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | TERRITORIOS ABANDONADOS | 9,99€

The Last of Us

El primer DLC de *The Last of Us* (que está incluido en el pase de temporada que también podéis comprar en la PS Store) va a contar con cuatro mapas inéditos que estarán disponibles a partir del 15 de octubre. Entre estos nuevos lugares se encuentra "Suburbios", un lugar donde el clima es bastante peligroso, con tormentas de polvo mortales; la "Parada de autobús", donde nos moveremos por un entorno urbano cubierto de jirafas salvajes; "Hometown", que es un lugar oscuro donde es muy importante el sigilo y, por último, "La librería", donde la forma de jugar se ha concebido en vertical. Además de estas novedades, Naughty Dog también ha avanzado todos los planes que tienen para 2014 de seguir expandiendo la franquicia. Pero por el momento nos conformamos con estos Territorios Abandonados.

VALORACIÓN. Un DLC más que recomendable y que, viendo lo que llegará de *The Last of Us*, mejor comprar el pase anual.



Cuatro mapas van a hacer más grande *The Last of Us* a partir del próximo 15 de octubre.



La Primera Guerra Mundial se ha llenado de zombis en la campiña francesa y debemos poner remedio.

PS3 | APOCALYPSE | 14,49 €

CoD Black Ops II

Este DLC se concentra en el modo multijugador del título de Activision, añadiendo dos mapas inéditos y otros tantos que han sido remasterizados desde que los disfrutamos por última vez en el primer *Black Ops*. También, han añadido Origins, o lo que es lo mismo, un modo bastante original de matanzas zombi donde participaremos en una Primera Guerra Mundial con apariencia "dieselpunk" con hasta cuatro personajes. Además, el arsenal incluido en este modo Origins cuenta con armas con poderes sobrenaturales, un dron diésel, un tanque Mark IV y algunas ventajas y mejoras que podremos usar con nuestro personaje. Eso sí, la descarga de este DLC alcanza las 6,8 GB, por lo que casi es un juego en sí mismo.

VALORACIÓN. Un precio alto pero muy justificado por la cantidad de mejoras en mapas, modos nuevos y extras.

PS3 | GAT V PACK | 2,99€



Saints Row IV

Esta es la particular manera de dar la bienvenida a *GTA V* de estos chicos del presidente. Viste como los malhadados amantes Gat y Aisha o coge una ametralladora pesada o un lanzacuchillos.

VALORACIÓN. Cuando las gracias cuestan dinero (3 euros), dejan de tener gracia: sólo ropa y armas.

PS3 | RED BULL ROOKIES | 3,99 €

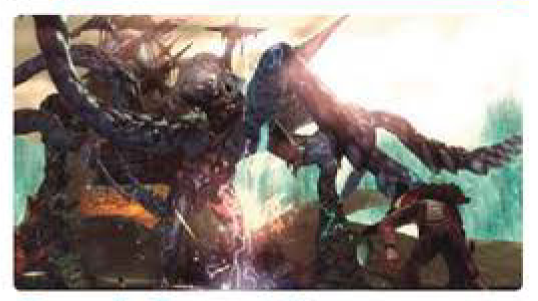


Moto GP 13

El juego de Milestone SRL añade con este DLC un campeonato entero más, el que patrocina la famosa marca de bebidas energéticas para sacar jóvenes talentos en las competiciones mayores.

VALORACIÓN. Si hemos acabado todos los mundiales, es una buena manera de seguir compitiendo.

PS VITA | LA CAÍDA DE LOS DIOSES | GRATIS



Soul Sacrifice

Con este pequeño pack de expansión podremos disfrutar en el juego de dos combates legendarios contra otros tantos dioses gemelos: el dios Rómulo del cielo y el dios druida de la Tierra.

VALORACIÓN. Siendo gratis, nunca viene mal un poquito más de contenido para seguir disfrutando.

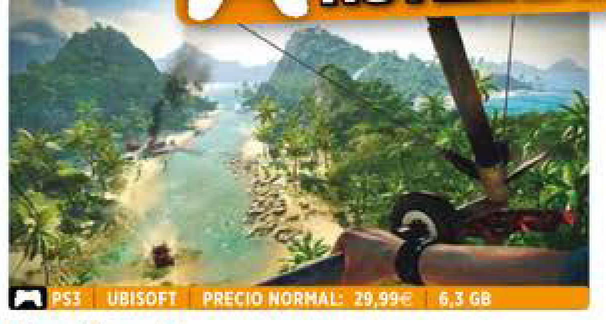


PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Los miembros de PS Plus pueden bajarse por la cara una colección de juegos que se actualiza mes a mes. Estos son los juegos de PS3 y PS Vita para el mes de octubre.

NOVEDADES DE LA COLECCIÓN

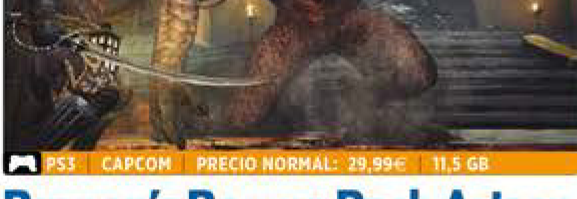


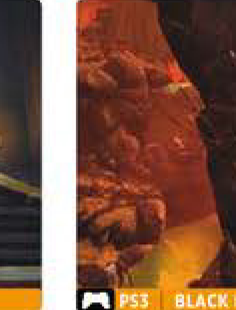


PS3 | UBISOFT | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 6,3 GB

Far Cry 3

Lo que iban a ser unas vacaciones plácidas se acabaron convirtiendo en una pesadilla por culpa de una banda de piratas bastante peligrosos. El juego significa, dentro de la serie de Ubisoft, un regreso al primer *Far Cry* donde teníamos a nuestra disposición una isla entera por la que podíamos movernos con una libertad casi total. Además de su desarrollo en primera persona, *Far Cry 3* nos permitirá viajar en vehículos de todo tipo y completar las misiones según nuestra forma de jugar. Así, siempre podremos hacer las cosas de forma sigilosa o meternos en un combate a tiros donde salte por los aires hasta el apuntador. Estamos ante una auténtica joya de finales del pasado año 2012, que te recomendamos desde ya, tengas o no PS Plus. Por cierto, su "spin-off", *Far Cry Blood Dragon* no está incluido en la promoción.





PS3 | CAPCOM | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 11,5 GB

Dragon's Dogma Dark Arisen

Una misteriosa isla conocida como Bitterblack ha aparecido cerca de la costa de Gransys. Sus entrañas se han cobrado la vida de incontables Arisen cuyas voces aún resuenan en el laberinto que se esconde bajo su superficie. Un juego de Rol realmente divertido y apasionante de una saga que con cada nueva entrega va ganando adeptos. Y si no los habéis probado, os recomendamos que lo hagáis.

PS3 | BLACK FOREST | PRECIO NORMAL: 14,99€ | 1,7 GB

Giana Sisters Twisted Dreams

Continuación espiritual de un viejo juego de Commodore 64, este *Giana Sisters* es un desarrollo típicamente de plataformas, con algunas variantes que lo hacen especialmente complicado, pero que gustará a los amantes de los clásicos. Salta, da volteretas, ataca con velocidad... En fin, un juego que gráficamente ha sido adaptado a PS3 espectacularmente pero que mantiene intacta su esencia "retro".



PS VITA | CAPCOM | PRECIO NORMAL: 44,99€ | 2,1 GB

Street Fighter X Tekken

Si encuentras un juego capaz de aunar en un solo título tal cantidad de combates y luchadores de renombre para PS Vita, díneslo. Por el momento, este juego es uno de los mejores que podréis encontrar en el catálogo de la portátil de Sony y ahora, encima, completamente gratis gracias a PS Plus. Con *Street Fighter X Tekken* podréis hacer combates "ad-hoc" de hasta 4 jugadores y en red con un máximo de 8.



PS VITA | NAMCO BANDAI | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 665 MB

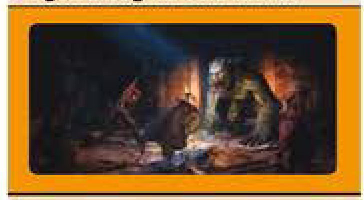
Touch My Katamari

Es una de las sagas más queridas de PlayStation desde aquel primer juego para PS2. Y es que manejar una especie de bola que va haciéndose más grande a medida que le pegamos objetos puede hacer muy, muy adictivo. Esta versión utiliza de una forma magistral los controles táctiles de PS Vita, tanto el de la pantalla como el panel trasero, por lo que supone más diversión todavía.

TODOS LOS JUEGOS DEL MES

+ JUEGOS PS3

Dragon's Dogma Dark Arisen



Giana Sisters Twisted Dreams

Far Cry 3



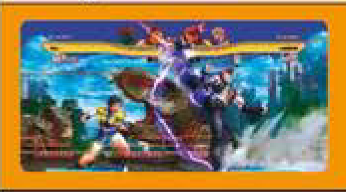
- LittleBigPlanet Karting
- Mafia II
- Spec Ops: The Line
- Stealth Inc: A Clone in the Dark
- The Jack and Daxter Trilogy
- Uncharted 3: la Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown



+ JUEGOS PS VITA

- Gravity Rush

Street Fighter X Tekken



- The Jak and Daxter Trilogy
- Stealth Inc: A Clone in the Dark
- Uncharted el Abismo de Oro

Touch My Katamari



EDICIONES ESPECIALES: MUCHO MÁS QUE JUEGOS

Si eres un apasionado de los videojuegos como nosotros, seguro que estas ediciones especiales te ponen los dientes largos. Espectaculares y cargadas de merchandising exclusivo, se convierten en uno de los regalos estrella de cara a la temporada navideña. Eso sí, si alguna te gusta mucho, mucho, mejor reserva...

Grand Theft Auto V

PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Es sin duda el juego del momento y probablemente el juego el año y de la generación. Pues hacerse con una de sus ediciones especiales hará que el recuerdo sea menos imborrable. Y ya sabéis lo bien que cuida Rockstar sus productos...



Edición Especial 74,95 €

- Caja metálica con ilustraciones exclusivas.
- Mapa Blueprint de 55 x 68 cm de Los Santos y el Condado de Blaine
- DLC: potenciador de habilidad especial (barra de habilidad especial se rellenará un 25% más rápido).
- DLC: pruebas con avión acrobático.
- DLC: trajes, tatuajes y descuentos en las tiendas
- DLC: armas adicionales gratis en las tiendas Ammunation (pistola de calibre 50,escopeta Bullpup y un martillo para el combate cuerpo a cuerpo).





Edición Coleccionista 129,95 €

- Caja metálica con ilustraciones exclusivas.
- Mapa Blueprint de 55 x 68 cm de Los Santos y el Condado de Blaine.
- DLC: potenciador de habilidad especial (barra de habilidad especial se rellenará un 25% más rápido).
- DLC: pruebas con avión acrobático.
- DLC: trajes, tatuajes y descuentos en las tiendas
- DLC: armas adicionales gratis en las tiendas Ammunation (pistola de calibre 50, escopeta Bullpup y un martillo para el combate cuerpo a cuerpo).
- Juego en la caja especial, estilo libro.
- Gorra Snapback.
- Bolsa de seguridad con llave. Tamaño: 27 x 22 cm.
- DLC: personajes clásicos de la saga para el multijugador.
- Vehículos únicos y garaje en propiedad.

Assassin's Creed IV: Black Flag

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | 31 DE OCTUBRE

Loa apasionados de la saga de los assassins no podrán resistirse al encanto de sus ediciones especiales, aunque a lo mejor les resulta un pelín complicado encontrarlas, ya que no se venden todas en todas las tiendas. De hecho, de las tres ediciones especiales sólo una, la Skull, se vende en todos los sitios. La Black Chest Edition (como la Bucaneer, más mapa y pañuelo pirata) sólo está disponible en U-play (la tienda online de Ubisoft) y la Bucaneer sólo en GameStop.

Buccaneer Edition 109,95 €

- Todo el contenido de la Skull Edition.
- Una figura de 45 cm del capitán Edward Kenway.
- Caja de coleccionista.

The Skull Edition 79,95 €

- Caja metálica.
- Libro de arte de alta calidad.
- La banda sonora original del juego.
- 2 litografías.
- DLC: 2 misiones adicionales (30 minutos extra de juego), objetos adicionales para los modos de un jugador y multijugador.





Beyond: Dos Almas

PS3 | SONY | AVENTURA | 9 DE OCTUBRE

La original y esperada aventura de Quantic Dream nos llegará en una edición estándar y una edición especial que en un principio tienen el mismo precio... ¿La trampa? Ninguna, que o te das prisa o te quedas con la edición normal. La verdad es que merece la pena intentar hacerse con esta edición, ya que además de la consabida caja metálica, incluye 30 minutos extra de juego, algunos making off y la interesante banda sonora.

Edición especial 69,95 €

- Caja Metálica.
- Secuencia adicional (30 minutos de juego).
- Vídeos entre bastidores.
- Banda sonora oficial del juego.
- DLC: tema dinámico para PS3 y pack de avatares de PSN.





Gran Turismo 6

PS3 | SONY | VELOCIDAD | 6 DE DICIEMBRE

Otro que nos llega en una edición poco espectacular. Eso sí, es que lo bueno está dentro. Por 10 euros más de lo que cuesta la edición normal nos llevaremos un montón de contenido extra que los fans de esta saga agradecerán más que un llavero o una figurita: 1 millón de créditos y coches exclusivos. También incluye la guía de conducción Apex II en papel y una caja que nos recuerda que Gran Turismo celebra su 15 cumpleaños...

Anniversary Edition 79,95 €

- Caja metálica especial.
- Un millón de créditos de juego.
- 20 Coches personalizados con el 15 aniversario y con mejoras de rendimiento.
- Nueva guía de conducción Apex II.
- Uniformes especiales para pilotos.
- Cascos exclusivos.
- Avatares especiales.



Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX

PS3 | SQUARE ENIX | ROL | YA DISPONIBLE

39,95 euros cuesta la edición normal de esta reedición en HD de uno de los juegos de rol más recordados de PS2. Por cinco euros más te llevan un libro de arte de tapa dura con ilustraciones y bocetos conceptuales. Un libro que resulta agradable de contemplar, aunque es verdad que se queda escaso, tanto por tamaño (como la caja del juego) como por número de páginas: en sólo 25 no se pueden meter todos los personajes, armas y escenarios de *Kingdom Hearts*...

Limited Edition 44,95 €

- Libro de arte de edición limitada.





WWE 2K14

PS3 | 2K GAMES | LUCHA | 1 DE NOVIEMBRE

Con esta edición especial 2K homenajea a los luchadores clásicos y muy especialmente a El Enterrador, que se convierte en protagonista de excepción. No es frecuente comprar un videojuego que venga en un ataúd, ¿verdad? Los fans de este mítico wrestler no tendrán queja del contenido.

Undertaker Edition 89,95 €

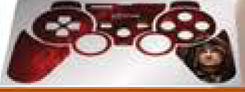
- Embalaje especial con una exclusiva caja en forma de ataúd.
- Tarjeta de arte autografiada personalmente por Undertaker.
- DLC: personajes jugables El Enterrador y El Último Guerrero.
- Pegatina de personalización para DualShock 3.
- "WWE Undertaker – The Streak " Disco 1 en DVD.













Watch Dogs

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | 21 DE NOVIEMBRE

Igual que ocurre con *Assassin's Creed IV*, las distintas ediciones de *Wacht Dogs* no están disponibles en todos los comercios. La edición Vigilante es exclusiva de GameStop y la U-play Edition (con muchísimo contenido descargable) sólo puede comprarse en la tienda online U-Play. Por suerte, la DEDSEC, que es la más espectacular y completa, es la más fácil de encontrar.







Vigilante Edition 95,95 €

- Caja coleccionista.
- Gorra de Aiden Pearce
- Máscara de Aiden Pearce
- Banda sonora original del juego
- DLC: 1 misión extra con sus recompensas. Bonus de investigación, mejora en el hackeo de cajero automáticos.

DEDSEC Edition 119,95 €

- Caja metálica
- Una figura de 23 cm de Aiden Pearce.
- Caja de coleccionista DedSec.
- Libro de arte de Watch_Dogs.
- Banda sonora original.
- Mapa de Chicago.
- 4 tarjetas de realidad aumentada de los personajes más importantes.
- 3 insignias exclusivas del juego.
- DLC: 3 misiones para un jugador. Casi 60 minutos de juego adicional











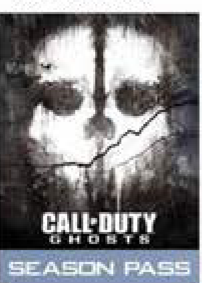
Call of Duty Ghosts

PS3 | ACTIVISION | SHOOTE'EM UP | 5 DE NOVIEMBRE

Como es habitual, Activision nos presenta dos ediciones especiales para su *Call of Duty* anual. Una atractiva y otra impresionante. No porque tenga muchas cosas, si no porque la única que tiene llama realmente la atención. En esta ocasión (tras las gafas de visión nocturna o el todoterreno teledirigido con cámara) la Prestige Edition de *Call of Duty Ghosts* incluye una vídeo cámara de alta resolución con su bolsa de transporte y elementos para fijarla en casi cualquier lugar. Los fans de los gadgets deben darse prisa, ya que esta edición suele agotarse con mucha rapidez, aunque no sea precisamente barata. Por supuesto, también incluye todo el contenido de la Hardened, y el Pase de Temporada, que permite descargar el DLC futuro, es un puntazo.

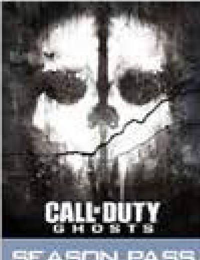
Hardened Edition 119,95 €

- Caja metálica con ilustraciones exclusivas
- Correa Paracord estilo militar
- DLC: pase de temporada para descargar futuros DLC); mapa multijugador Feefall, Insignia Pack con accesorios, banda sonora.









Prestige Edition 199,95 €

- Caja metálica con ilustraciones exclusivas
- Correa Paracord estilo militar
- DLC: pase de temporada; mapa multijugador Feefall, Insignia Pack con accesorios, banda sonora.
- Cámara 1080p HD (con tarjeta de memoria, varios elementos de fijación y batería recargable)

One Piece Pirate Warriors 2

PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

La única particularidad de esta edición especial es incluir la figura de Luffy. Una figura de calidad y bonito diseño que hará las delicias de los apasionados por el manga y que sólo supone 20 euros más respecto al precio de la edición normal. Si tienes que hacer un regalo a un "otaku", tenlo en cuenta.

Collector Edition 84,95 €

- Figura de Luffy de 14 cms de altura.



FIFA 14

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

Con la pasión por el fútbol que hay en nuestro país y la tremenda rivalidad entre equipos, es buena idea sacar una edición para cada afición... Bueno, no están todas. Sólo los seguidores de Barça, Madrid, Betis, Sevilla, Atlético y Valencia. Más allá de la bonita caja metálica con el escudo del Club, la edición incluye interesante contenido descargable.

Club Pack 79,95 €

- 24 Sobres de Oro FIFA Ultimate Team.
- Caja metálica.
- 4 artículos desbloqueables EA Sports Football Club: Incentivos Adidas, Pack Celebraciones, Pack equipaciones históricas, Pack Mejoras de Jugador.



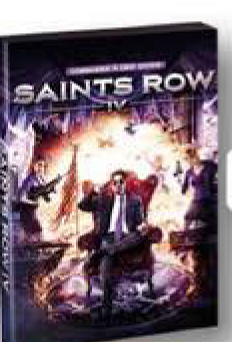
Saints Row IV

PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Este hilarante sandbox se puso a la venta con una edición igual de divertida y surrealista que el propio juego. La edición normal cuesta 59,95 euros y los 40 euros de más van dedicados a chismes tan descacharrantes como el propio juego: con sólo echarle un ojo a la réplica del arma os podéis hacer una idea...

Super Dangerous Wub Wub Edition 99,95 €

- Réplica de 30 cms del Arma Dubstep con láser y sonido.
- Estatua de 20 cms en memoria de Johnny Gat.
- Botón Dubstep del Día del Juicio Final.
- DLC: Arma 'Merica, Traje de El Tío Sam, Avión Screaming Eagle.





Killer is Dead

PS3 | DEEP SILVER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Como todas las producciones de Suda51, *Killer is Dead* es un juego muy peculiar, que no te dejará indiferente. Y su edición especial también es peculiar. Vale, incluir una "figura" no es muy original... ¡pero es que es de papel! La banda sonora del aclamado Yamaoka (*Silent Hill*) viene en formato físico, lo que es un plus.

Fan Edition 64,95 €

- Pack Exclusivo.
- Diorama de papel.
- Banda Sonora de Akira Yamaoka.
- Libro de arte en color.
- DLC: nueva misión, gafas de Gigoló y la misteriosa y bella Betty para el modo Gigoló.



Splinter Cell: Blacklist

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Lo malo de estas dos ediciones es que es imposible tenerlo todo comprando sólo una. Toca elegir, ¿eres más de figurita o de gadgets? Además del precio, esa es básicamente la diferencia entre una y otra edición, ya que el resto del contenido es prácticamente el mismo, con la salvedad de algunos ítems vía DLC. el reloj se vende por separado por 39,99 euros.







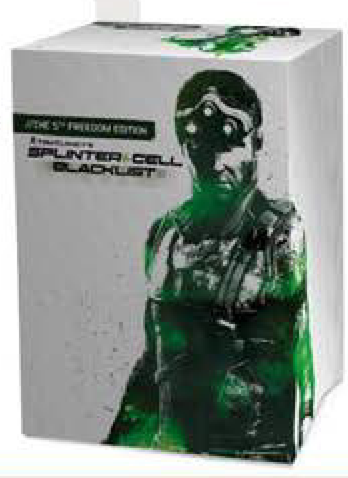


Ultimatum Edition 79,95 €

- Reloj digital de operaciones especiales.
- Caja de coleccionista de textura suave.
- Cómic de 24 páginas Splinter Cell Echoes.
- Mapas para un jugador y cooperativo: Costa seca del Aral y Yate del multimillonario.
- DLC: 2 piezas de equipamiento: visor dorado y botas fantasma y el traje Upper Echelon.

5th Freedom Edition 99,95 €

- Figura de Sam Fisher de 24 cm.
- Caja metálica.
- Caja de coleccionista.
- Cómic de 96 páginas Splinter Cell Echoes.
- Mapas para un jugador y cooperativo: Costa seca del Aral y Yate del multimillonario.
- DLC: 5 piezas de equipamiento, 5 trajes, 5 armas.













Batman Arkham Origins

PS3 | WARNER | AVENTURA | 25 DE OCTUBRE

El regreso del Caballero Oscuro nos da la oportunidad de conseguir una de las mejores ediciones especiales del año, tanto por su presentación como por su relación calidad/precio. Y eso sin contar con el atractivo del juego en sí, que puede ser uno de los bombazos del año. El precio de la edición normal es de 59,95.

Edición Coleccionista 104,95 €

- Caja para Coleccionistas.
- Caja Metálica.
- Libro de Arte de tapa dura y 80 páginas.
- Pack de Contratos Dossier del Asesino: Incluye un mapa, contratos y 8 archivos del asesino.
- DLC: Skin de la primera aparición de Batman, Pack Desafío Deathstroke y Knightfall Pack.
- Figura Coleccionable de 30 cms.



Tales of Xillia

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | YA DISPONIBLE

Uno de los mejores juegos de rol japonés que hemos tenido la suerte de jugar en los últimos años, que pertenece a una saga muy poco conocida por estos lares, pero que arrasa en tierras niponas. Los seguidores de los J-RPG encontrarán una edición muy interesante por un precio ajustado, 64, 95 euros, con un libro de arte y banda sonora. Los muy, muy fans pueden decantarse por la coleccionista, que añade la figura de Mila.

Edition Coleccionista 99,95 €

- Figura de Mila de 22 cm.
- Caja de Edición Limitada.
- Libro de arte de 40 páginas de El Arte de Tales of Xillia.
- CD especial con una selección de melodías.



Final Fantasy XIV

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | YA DISPONIBLE

Estamos ante un MMO (multijugador masivo online) que nos permite recorrer libremente el mundo de Eorzea luchando y explorando con jugadores de todo el mundo. Y lo mejor es que conserva todo el encanto del universo *Final Fantasy*. Esta edición incluye y golosos objetos de coleccionista. Y si hay un juego de rol que levante pasiones...

Collector Edition 69,95 €

- El arte de Eorzea: Un Reino Reimaginado.
- El cuarto menguante del Sexto Sol (Bonus Disc).
- Los Sonidos de Eorzea.
- Password de un solo uso, clave de seguridad adicional.
- 5 Artcards exclusivos.
- 5 ítems exclusivos.



✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".
@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *GTA V* llegó, vio y venció.

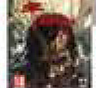
1. Grand Theft Auto V (N)
2. FIFA 14 (N)
3. Pro Evolution Soccer 2014 (N)
4. Diablo III (N)
5. Grand Theft Auto V (Edición Especial) (N)
6. Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX (N)
7. KH HD 1.5 ReMIX (Limited Edition) (N)
8. FIFA 14 Club Pack (Edición Real Madrid) (N)
9. The Last Of Us (↓)
10. Far Cry 3 (↓)



■ *FIFA 14* pisa los talones a *GTA V*.

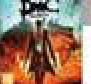


ACCIÓN



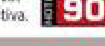
DEAD ISLAND RIPTIDE
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**



DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**



DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**



DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más. NOTA **80**



KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 60,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**



LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!
» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **85**



LOST PLANET 3
» CAPCOM » 60,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero. NOTA **83**



MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**



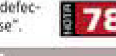
METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**



NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". NOTA **78**



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración... NOTA **88**



PAYDAY 2
» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza. NOTA **70**

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. NOTA **87**

SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA **89**



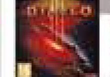
THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
» 2K GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

ROL

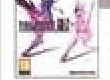
DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**



DIABLO III
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo. NOTA **89**



FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**

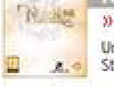
KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio. NOTA **88**



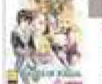
MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. NOTA **94**



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**



TALES OF XILLIA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipones, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido. NOTA **90**



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



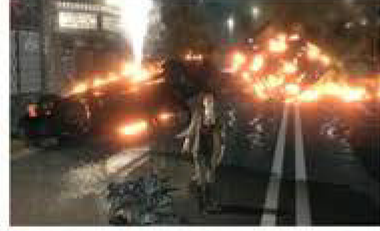


3 razones para tener...

Play ¡El juego del mes!

Beyond Dos Almas





1. UNA HISTORIA ESPECTACULAR. Jodie está unida a una entidad con poderes, por lo que se convierte en el objetivo de la C.I.A., científicos, militares...

2. GRÁFICOS BESTIALES. Los modelos de los personajes principales, las realistas expresiones faciales y la iluminación suponen un nuevo tope en la presente generación.

3. UN DESARROLLO ÚNICO. Jodie y Aiden forman una de las mejores parejas jugables que hemos visto. Su desarrollo, al estilo de una película interactiva, es muy especial.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED III — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **93**



BATMAN ARKHAM CITY — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **93**



BEYOND: DOS ALMAS — ¡Nuevo!
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**



DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

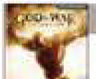
Una aventura de acción variada y divertida. Un juego largo, con puzzles, peleas... Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**

DEAD SPACE 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**

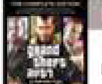
DISHONORED
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



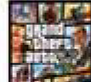
GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



GTA V — ¡Nuevo!
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

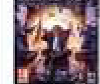
RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**



RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**



SAINTS ROW IV
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

SPLINTER CELL BLACKLIST
» UBISOFT » 71,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sam Fisher vuelve a PS3 con una aventura que aúna acción y sigilo con un apartado técnico correcto y potente Online. NOTA **85**



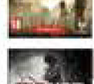


THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo jugable como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**



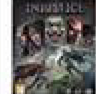


UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

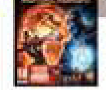


LUCHA



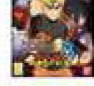
INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**



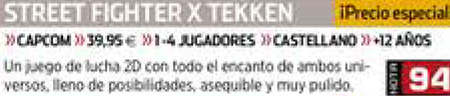
MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. NOTA **89**



STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

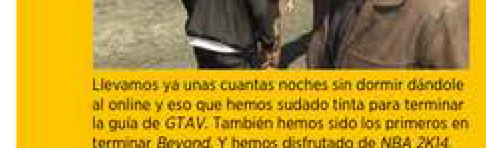
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

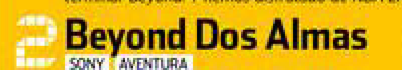
LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Grand Theft Auto V** (N) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Llevamos ya unas cuantas noches sin dormir dándole al online y eso que hemos sudado tinta para terminar la guía de *GTAV*. También hemos sido los primeros en terminar *Beyond*. Y hemos disfrutado de *NBA 2K14*.



2. **Beyond Dos Almas** (N) — SONY | AVENTURA



3. **FIFA 14** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO



4. **NBA 2K14** (N) — 2K SPORTS | DEPORTIVO
5. **F-1 2013** (N) — CODEMASTERS | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

1. **Grand Theft Auto V** (N) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



No hay que ser Nostradamus para adivinar que *GTAV* iba a encabezar la lista de vuestros favoritos desde el principio. Y mucho nos tememos que se va a instalar ahí durante una buena temporada.

2. **FIFA 14** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **The Last of Us** (↓) — SONY | AVENTURA



4. **Assassin's Creed III** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



5. **Kingdom Hearts 1.5 HD Remix** (↓) — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN





■ *Kingdom Hearts HD* es otro habitual de vuestra lista.

Los 4 mejores remakes HD...





1
» Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Uno de los mejores juegos de lucha 2D de todos los tiempos, con gráficos actualizados y modo Online. Como Capcom se ponga a tirar de "fondo de armario" haciendo remakes HD de sus clásicos, tiene mucho donde elegir...

2
» DuckTales Remastered

... como este *DuckTales Remastered*, un recordado plataformas de NES basado en la famosa serie de dibujos animados que aquí conocimos como "Patoaventuras" y que les ha quedado muy bien. Lástima que sea tan facilón.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS ESPERADOS

1 MGS V The Phantom Pain

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Ahora que ya hemos visto todo lo que puede dar de sí *GTAV*, nos morimos de ganas por ver hasta donde es capaz de llegar Kojima en su "sandbox".



2 Castlevania LoS 2

» PS3 » KONAMI » AVENTURA » 27 DE FEBRERO

Otro de los juegazos que le quedan aún a PS3 es *Castlevania Lords of Shadow 2*. Lo malo es que todavía tenemos que esperar bastantes meses...



3 Assassin's Creed IV: Black Flag

» PS3/PS4 » UBISOFT » AVENTURA » 31 DE OCTUBRE

Ya hemos jugado al nuevo *Assassin's Creed* y tenemos muchas ganas de enrolarnos en la tripulación del Jackdaw junto al capitán Edward Kenway.



VELOCIDAD

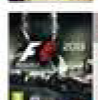


DIRT SHOWDOWN ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA **89**

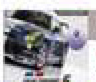
DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

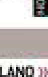
La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F-1 2013 ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

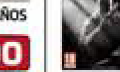
Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**





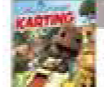
GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA **96**



GRID 2
» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA **90**





LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

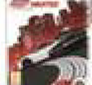
Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA **78**





MOTOGP 13
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... NOTA **79**



MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA **94**



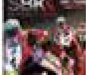
NEED FOR SPEED MOST WANTED ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. NOTA **92**



RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



SBK GENERATIONS ¡Precio especial!
» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA **81**





SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED
» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. NOTA **88**



SHOOT'EM UP

ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**

BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA **90**

BIOSHOCK INFINITE
» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**

BORDERLANDS 2 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**

CALL OF DUTY BLACK OPS II
» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. NOTA **94**

CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**

METRO LAST LIGHT
» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**

FAR CRY 3
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

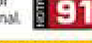
Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA **91**

KILLZONE 3 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

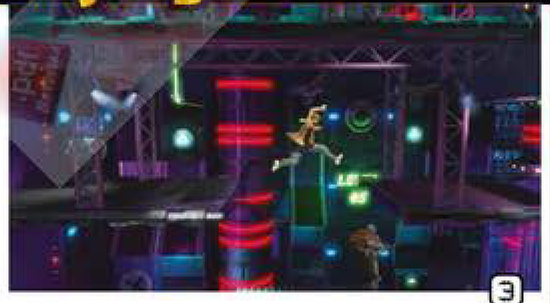
Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. NOTA **68**



de juegos de 8-16 bits





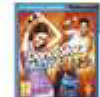
Flashback

Este remake HD celebra el 20º aniversario de un clásico de los 16 bits, con gráficos renovados y un desarrollo que ha sido modificado ligeramente... Y que es más permisivo con nuestros fallos. Moriremos menos veces que en 1993...

Castle of Illusion

Y terminamos con otro clásico de Megadrive (aunque tuvo también una grandiosa versión en Master System). En este remake HD reconoceremos la temática de los niveles, ciertas situaciones, ataques y enemigos... Su control es impreciso.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1- 20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. NOTA 75





GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA 70



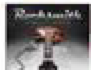


JUST DANCE 4 ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. NOTA 75





ROCKSMITH

» UBISOFT » 89,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El juego musical más "auténtico": necesitas traer una guitarra eléctrica "de verdad" (y saber tocarla) para jugar. NOTA 82



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!

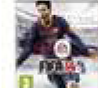
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA 85





DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94



FIFA STREET ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA 90

GRAND SLAM TENNIS 2 ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA 89



NBA 2K14 ¡Nuevo!

» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

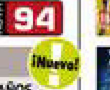
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014 ¡Nuevo!

» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2

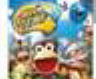
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". NOTA 81

TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo. NOTA 70



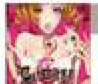
VARIOS



APE ESCAPE ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

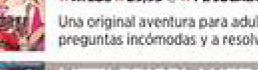
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA 69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

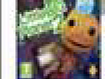
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA 90



CATHERINE ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA 86



LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

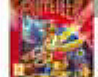
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. NOTA 89



PUPPETEER

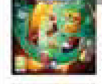
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84

RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91



SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

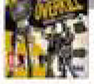
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA 79



X-COM ENEMY UNKNOWN ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

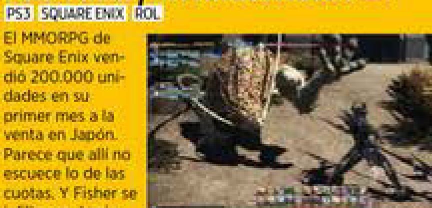
Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. NOTA 87



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Final Fantasy XIV: A Realm Reborn** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL



El MMORPG de Square Enix vendió 200.000 unidades en su primer mes a la venta en Japón. Parece que allí no escuece lo de las cuotas. Y Fisher se infiltra en Japón.

2. **JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA
3. **Kiniro no Corda 3** (N) — PSP | TECMO KOEI | AVENTURA
4. **Splinter Cell: Blacklist** (N) — PS3 | UBISOFT | ACCIÓN
5. **AKB1/149: Love Election** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | AVENTURA

EE.UU.

1. **GTA V** (N) — PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



No había que ser muy listo para saber que *GTA V* lo iba a "petar" en el mercado americano, superando las nuevas entregas de *Madden* y *NHL*. Lleva más de 3 millones sólo en PS3.

2. **Madden NFL 25** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN
4. **Saints Row IV** (↓) — PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **NHL 14** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **GTA V** (N) — PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa se repite la tendencia de USA. *GTA V* vende a ritmo de récord, lo que está afectando a las ventas de otros juegos. Incluso los juegos de fútbol lo están notando...

2. **FIFA 14** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **PES 2014** (N) — PS3 | KONAMI | DEPORTIVO
4. **Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN
5. **Diablo III** (N) — PS3 | BLIZZARD | ROL DE ACCIÓN





■ *Outlaws of the Lost Dynasty* es una antigualla digna de estudio.

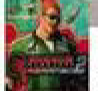
1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. GTA Vice City Stories
4. Silent Hill
5. Final Fantasy VII
6. Final Fantasy IX
7. Final Fantasy VIII
8. SSX On Tour
9. Syphon Filter 3
10. Outlaws of the Lost Dynasty



■ *SSX On Tour:* cuando los juegos de snow estaban de moda.

STORE

ACCIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA **86**

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA **86**

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA **87**

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

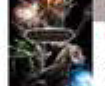
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA **82**

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA **85**

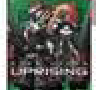
FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA **80**



GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA **74**

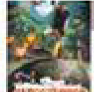


HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA **83**

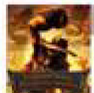
HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA **84**



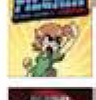
NARCO TERROR
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA **75**



ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA **90**

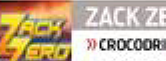


SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA **80**

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

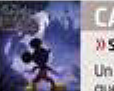
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA **84**



ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

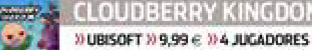
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA **88**

PLATAFORMAS



CASTLE OF ILLUSION ¡Nuevo!
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA **70**



CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA **83**

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

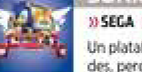
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA **89**

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA **90**

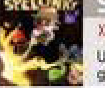
RAIN ¡Nuevo!
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA **78**



SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA **82**



SPELUNKY ¡Nuevo!
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA **75**



THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA **78**



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA **82**

¿Y tú cómo puntuarías a...

Imprescindible

Alejandro Arranz García

Posee un guión a prueba de balas, personajes profundos, diálogos a la altura de Tarantino y el ritmo de obras maestras como "Heat". Es entretenido hasta decir basta pues hay variedad de cosas que hacer, desde misiones principales hasta deportes y desafíos. Lo malo llega en el apartado gráfico: tiene clipping, popping y muchos fallos que no te dejan meterte del todo en su increíble mundo.

NOTA **98** Es tan bueno o mejor que muchas películas míticas y pese a sus fallos técnicos es un juegazo imprescindible.

Lo mejor de la casa



Javier García

¿Pero seguro que PS3 no da para más? Si puede mover *GTA V*... ¿por qué no nos han dado más juegazos como este? La verdad, el día que lo puse por primera vez quedé apabullado con el gran nivel de detalle, tiene sus fallos pero es que da igual, no me distraen de lo que realmente importa ¡¡¡perderte por el mapa y liarla parda!!! Sin duda el mejor juegos que ha salido en PS3 hasta la fecha.

NOTA **99** Reúne los mejor de todos los grandes juegos de Rockstar y te permite pasártelo en grande haciendo lo que te dé la gana.



AVENTURA



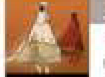
FLASHBACK HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sabe darle el punto justo de modernidad, aunque se vuelve demasiado simple respecto a aventuras más recientes.

NOTA 70



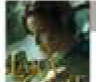
GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

NOTA 90

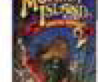


LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA 92



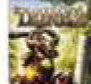
LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90

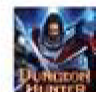
RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.
NOTA 93



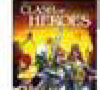
TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90

ROL

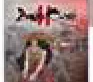


DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.
NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

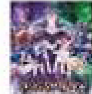
NOTA 80



ZENO CLASH II
» ATLUS » 11,25 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
En perspectiva subjetiva se presenta este RPG de acción con surrealistas diseños y un pobre apartado gráfico.

NOTA 61

LUCHA

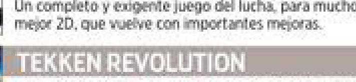


DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga.

NOTA 78



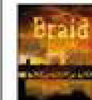
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.
NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.
NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada.
NOTA 85

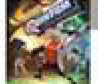
VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91



ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.
NOTA 80



QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.
NOTA 89



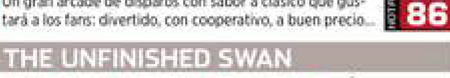
RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» NAMCO BANDAI » 26,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.
NOTA 79



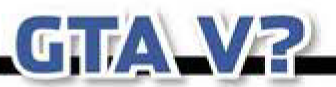
STORM
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea *Flower*.
NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...
NOTA 86

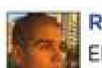


THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.
NOTA 85




Envía tus valoraciones a
www.facebook.com/revistaplaymania

Supera a todos los *GTA*



Rafa García Pérez

El rey de los sandbox ha superado a toda la saga *Grand Theft Auto*. ¡¡Este juego lo tiene todo!! La mecánica del juego, cinematografía, banda sonora, argumento, la historia de nuestros personajes, conducción, bellos entornos y paisajes... Lo malo es que no esté doblado, pero ese detalle no importa mucho si juegas a GTA V durante horas. Es la mayor superproducción los últimos 5 años.


NOTA 99 Si estuviera doblado al castellano se saldría de la tabla. Muchas gracias Rockstar por la franquicia *Grand Theft Auto*.

Tiene fallos serios

Adamelx Elx

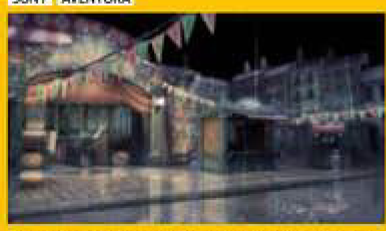
Tiene fallos que me dejan a cuadros: vehículos que desaparecen cuando aparco o que se tele transportan por arte de magia, el texto de los diálogos es enano y lo tapa el móvil... Cuando vas a toda velocidad cuesta que se carguen los mapas, da tirones, sitios que no puedes entrar, la campaña es corta... Me ha gustado la manera que cambiar los personajes, el carisma de estos personajes y algunas misiones.


NOTA 95 Aunque no es el mejor *GTA* de la saga, engancha hasta que te lo acabas y es rejugable. Tiene muchas misiones secundarias.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Rain**
SONY | AVENTURA

Este mes en el Store contamos con propuestas tan variadas e interesantes como *Rain* (una irrepetible aventura), *Spelunky* (plataformas para PS3 y PS Vita) o el remake HD del clasicazo *Castle of Illusion*.

2 **Spelunky**
SONY | PLATAFORMAS


3 **Castle of illusion**
SEGA | PLATAFORMAS

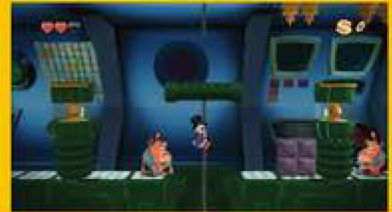


4 **Hotline Miami**
DEVOLVER GAMES | ACCIÓN


5 **Chronicles of Mystara**
CAPCOM | BEAT'EM UP

VUESTROS FAVORITOS

1 **DuckTales Remastered**
CAPCOM | PLATAFORMAS



Parece que muchos de vosotros habéis disfrutado de Patoaventuras tanto como nosotros. A lo mejor resulta que también tenemos muchos lectores "entrados en años" (como nosotros, vamos).



2 **Tekken Revolution**
NAMCO BANDAI | LUCHA

3 **Chronicles of Mystara**
CAPCOM | BEAT'EM UP



4 **The Walking Dead**
TELLTALE GAMES | AVENTURA

5 **Journey**
THATGAMECOMPANY | AVENTURA



Journey es una experiencia que nadie debería perderse.




PS VITA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA **50**

DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA **80**

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**

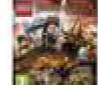
EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA **80**

FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. NOTA **84**

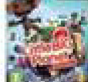
GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una excepcional colección que reúne tres de las mejores aventuras plataformeras de PS2 en HD y con mejoras. NOTA **90**

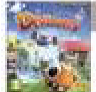
KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



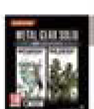
LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. NOTA **79**



LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**



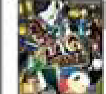
LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA **81**



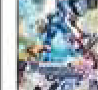
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **86**

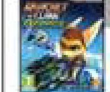
NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades. NOTA **80**



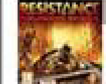
PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**



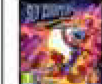
RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA **79**



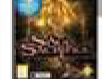
RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor... NOTA **74**



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

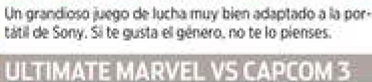


SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA **89**

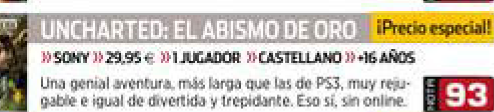


SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA **93**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA **92**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA **90**



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

3 razones para tener ... Spelunky

Play ¡El juego del mes!



1. IDEAL PARA UNA PORTÁTIL. También está disponible para PS3, pero sus cortos niveles aleatorios son ideales para jugarlos en una consola portátil.

2. GRÁFICAMENTE, MEJOR EN VITA. Sus sencillos y simpáticos gráficos lucen mejor en PS Vita que en una TV de 42 pulgadas. Ya nos entendéis...

3. FUNCIONES "CROSS". Es "cross buy" (lo compras y lo tienes para PS3 y Vita), "cross play" y también "cross save".

LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

Killzone Mercenary es de lo mejor en Vita.

1. Killzone: Mercenary (N)
2. FIFA 14 (N)
3. MotoGP 13 (↓)
4. Rayman Legends (N)
5. WRC 3 (↓)
6. Epic Mickey: El retorno de dos héroes (↓)
7. Uncharted: El Abismo de Oro (↓)
8. Jak & Daxter Trilogy (↓)
9. Call of Duty: Black Ops Declassified (↓)
10. Assassin's Creed III: Liberation (↓)

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Dragon's Crown** (↑)
ATLUS | BEAT'EM UP



Después de *Dragon's Crown* y *Killzone Mercenary*, pocas novedades de relumbrón tiene PS Vita hasta la llegada a finales de noviembre del esperado *Tearaway*. Seguro que los creadores de *LittleBigPlanet* vuelven a sorprendernos.

2. **Killzone Mercenary** (↓)
SONY | SHOOT'EM UP
3. **Uncharted El Abismo de Oro** (=)
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Epic Mickey El Retorno de dos héroes** (=)
SONY | PLATAFORMAS
5. **Soul Sacrifice** (=)
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



PS3 | PSVITA


Grand Theft Auto V


Beyond: Dos Almas


NBA 2k14


Pro Evolution Soccer 2014


FIFA 14

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

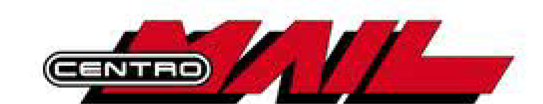
CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 4 de noviembre de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Grand Theft Auto V	
Beyond: Dos Almas	
NBA 2K14	
Pro Evolution Soccer 2014	
FIFA 14 (PS Vita)	







Watch Dogs será una aventura de acción tipo "sandbox" que se ambientará en una futurista e imaginaria versión de Chicago.

PS3/PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 21 DE NOVIEMBRE (PS3) / 2013 (PS4)

Watch Dogs

¿ASÍ SERÁN LOS **VIGILANTES** EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?

El juego que más aplausos arrancó en el E3 de 2012 ya está a punto de caramelo. Sabiendo ya todo lo que nos ofrece *GTAV*, va siendo hora de dilucidar si este "sandbox" de corte futurista va a "recoger el guante" o si por el contrario se queda por debajo de lo ofrecido por Rockstar en su última gran obra.
Ya sabemos que *Watch Dogs* se ambientará en un mundo interconectado, en el que unos superordenadores llamados "ctOS" controlan distintos aspectos de la ciudad (desde las luces de los semáforos a las cámaras de seguridad) al tiempo que almacenan todos los datos de los ciudadanos. En este contexto manejaremos a Aiden Pierce, un "antihéroe" de oscuro pasado que busca la redención convirtiéndose en una especie de vigilante enmascarado de una espectacular y futurista versión alternativa de Chicago. Aiden será un hacker capaz de colarse en el sistema con su teléfono móvil y rendir la ciudad a sus pies para cumplir todo tipo de misiones. De este modo, podremos detectar potenciales víctimas y salvarlas, conseguir acceso a las cuentas corrientes de los personajes y sacar algo de pasta a su salud o frenar un tren para subirnos en un lugar que no sea la parada. Todo en una aventura en mundo abierto tipo "sandbox" , con mecánicas que irán desde el parkour a la acción en tercera persona con sistemas de cobertura. O, si lo desaseamos, podremos pasar desapercibidos espiando los movimientos de los enemigos (una vez hackeadas las correspondientes cámaras de seguridad) y reduciéndolos silenciosamente y por la espada gracias a nuestra porra.
Los hackeos se realizarán mediante puzzles de distinta índole que aportarán aún más variedad a un desarrollo que promete concedernos gran libertad de movimientos. Pero ya os adelantamos que, como pasa en los *Assassin's Creed*, la mayoría de las veces será mejor opción idear algún tipo de subterfugio que optar por el combate directo.
Y qué os vamos a contar del apartado técnico. Como toda gran superproducción estará doblado al castellano (la voz del protagonista os sonará ya que es el mismo actor, Lorenzo Beteta, que dobló a Joel de *The Last of Us*) y gráficamente será impresionante (en PS4 lucirá un poco mejor). Un multijugador basado en el "hackeo" (que nos ha recordado al de *AC Revelations*) será la guinda para uno de los juegos más esperados de cara a este final de año.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Con una futurista ambientación, gran libertad de acción y un apartado técnico envidiable, *Watch Dogs* se perfila como una de las grandes aventuras de acción de este fin de año. El mes que viene lo veremos.







El prota, Aiden Pierce, podrá hackear el sistema que rige la ciudad con su móvil, logrando distintos efectos, robando datos de los ciudadanos...

El hackeo se mantiene en el multijugador en el que jugaremos "al ratón y al gato" en un planteamiento que recuerda al de *AC Revelations*.

Podremos ir a pie o en coche y optar por la acción directa o el sigilo en las misiones. Esto último suele ser la mejor opción...

En este "sandbox" futurista para PS3 y PS4 seremos un vigilante enmascarado de oscuro pasado que puede poner a sus pies toda la ciudad hackeando el sistema con su móvil.

SE PARECE A...

Por ambientación podríamos citar los nuevos juegos "cyberpunks" como *Remember Me* (aunque aquí es Chicago en vez de París) o *Deus Ex Human Revolution* (con el que comparte además libertad de acción en el desarrollo). Pero en cuanto a mecánicas queda claro que sus creadores en su momento también "parieron" *Assassin's Creed*... Y se va a notar.

SERIE ASSASSIN'S CREED

El control se asemeja bastante a los *AC*: la disposición de los botones, la interfaz... También la forma de encarar las misiones, de camuflarse entre la gente...

DEUX EX HUMAN REVOLUTION

Se parecen no sólo en su enfoque futurista. También en que ofrecen libertad para encarar las misiones y una gran evolución de su protagonista.

UNA **SUPERPRODUCCIÓN** CON MAYÚSCULAS

Watch Dogs usa un motor gráfico llamado Disrupt creado específicamente para este juego por Ubisoft Montreal. Sus creadores afirman que en PS4 los resultados serán impresionantes. Y en cuanto al apartado sonoro, contará con un doblaje de calidad, con voces como la de Lorenzo Beteta (Joel en *The Last os Us* y Guerra en *Darksiders*) o la de Sandra Jara (Kat en el último *Devil May Cry*).





Los deportivos más deseados volverán a ser los protagonistas de un juego de la saga *Need for Speed.*

PS3 | EA GAMES | VELOCIDAD | 21 DE NOVIEMBRE

Need for Speed Rivals

PASIÓN POR LA VELOCIDAD, LAS **CARRERAS** Y EL TUNING

La nueva entrega de la prolífica saga de velocidad de EA Games está siendo desarrollado por Ghost Games, pero cuenta con el apoyo de Criterion, creadores de *Most Wanted* y *Hot Pursuit.* Y esto se nota y mucho, ya que *Rivals* es una perfecta mezcla de lo mejor de ambos juegos: un mundo abierto, piques entre policías y corredores ilegales con armas de por medio y mucha, mucha velocidad. Y aunque es verdad que las armas nos recordarán demasiado a las de *Hot Pursuit* (pulsos electromagnéticos, óxido nitroso, barricadas, bandas de pinchos...), el control nos ha parecido muy mejorado y con menos peso de los derrapes. Además dispondremos de un completo árbol de progresión, con 20 niveles y hasta tres ramificaciones en cada uno, en el que podemos invertir los puntos de experiencia obtenidos para aplicar distintas mejoras (velocidad, combate...)
Otro gran acierto es que se mantendrá el mundo abierto de *Most Wanted,* pero añadiéndole la tecnología de AllDrive, la estrella de *Need for Speed Rivals,* que conectará la campaña y el multijugador en todo momento, de modo que nuestros amigos aparecerán en nuestro mundo mientras jugamos. Acercándonos a ellos podremos retarlos y participar en diversos eventos. Asimismo, el Autolog volverá a ser una herramienta clave, pues pondrá nuestros récords en común con los de nuestros amigos. Y para redondear, este *Need for Speed* recuperará los toques de tuning de los *Underground* y podremos personalizar el coche de diversas formas: colores, llantas, pegatinas...
Gráficamente, los escenarios de Redview County, la zona en la que transcurre la acción, son muy llamativos. Habrá zonas montañosas, carreteas nevadas, tramos mojados... También habrá diversos elementos destructibles, como vallas, y caminos secundarios que habrá que esmerarse en encontrar. Vamos, que tiene una pinta excelente. Y es que la suma de sus virtudes nos promete muchas horas de diversión.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
La combinación de mundo abierto, carreras ilegales y tunig promete convertirse en una experiencia difícil de olvidar. Y más si le sumamos sus potentes opciones multijugador.



La gran novedad será el AllDrive que conectará en todo momento el modo historia con el multijugador.

La combinación de mundo abierto y carreras ilegales promete ser espectacular.

La versión para PS4 será casi idéntica, aunque la vertiente social estará potenciada y permitirá a más jugadores simultáneos.

» SE PARECE A...

NFS MOST WANTED
La entrega del año pasado de *NFS* nos mostraba un enorme mundo abierto en el que buscar desafíos, que repite en *Rivals*.

NFS HOT PURSUIT
El mundo de las carreras ilegales y las persecuciones policiales también está en *Rivals*... quizá demasiado parecido.

***Rivals* es un híbrido entre *Most Wanted* y *Hot Pursuit*, con las principales virtudes de ambos, mundo abierto y carreras ilegales, y nuevas características que le otorgan identidad propia.**

PS3/PS VITA | ACCIÓN | WARNER | 30 DE NOVIEMBRE

LEGO Marvel Superheroes

SUPERHÉROES **DESMONTABLES**

Los chicos de Travelers Tales no pierden ocasión de seguir explotando la maravillosa fórmula que tan buenos resultados les está dando desde aquel lejano *LEGO Star Wars*. Así que ya sabéis lo que nos espera: mucha acción, mucho humor, toques de plataformas y algunos puzzles en un desarrollo pensado para jugarse a doble y que parodia, sin perder el respeto, el universo en el que se basa. En este caso, nada más y nada menos que el de los héroes y villanos de la Marvel. La historia nos coloca el tesitura de tener que frenar los planes del malvado Loki, que pretende destruir el mundo con un arma formada por ladrillos cósmicos. Por supuesto, cuenta con el apoyo otros villanos, como el Doctor Muerte o Octopus y nuestra misión será encontrar los ladrillos controlando a héroes como Spiderman, Hulk, Thor, Iron Man, Nick Furia, Lobezno, Tormenta, Cíclope... (hay más de 100). Y todo mientras recorremos un mundo abierto, LEGO Manhattan, y visitamos lugares emblemáticos del Universo Marvel, como la Torre Stark, Asteroide M, una base Hydra y la mansión X. También aparecerá en PS4...

» SE PARECE A... **LEGO BATMAN 2: DC SUPERHEROES**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Cooperar con otro personaje volverá a ser la clave de este LEGO que nos permitirá controlar a más de 100 héroes y villano de Marvel.



Cada superhéroe lucirá sus característicos poderes que nos vendrán muy bien en combate.



Visitaremos lugares míticos del universo Marvel, como la base aérea de SHIELD o el Daily Bugle.



John Cena y las estrellas actuales de la WWE lo tendrán más chungo que nunca al enfrentarse a luchadores históricos.

PS3 | 2K SPORTS | LUCHA | 1 DE NOVIEMBRE

WWE 2K14

VUELVEN LAS GLORIAS DEL **WRESTLING**

Tras un larga historia videojueguil entre la licencia de la WWE y la desaparecida THQ, 2K toma el relevo y se hace cargo de la nueva entrega de la saga. Pero tranquilos, porque el estudio que desarrolla el juego es el experimentado grupo de las anteriores ediciones, Yuke's, con la colaboración de Visual Concepts de 2K. Así pues no esperéis nada revolucionario ya que se trata de una entrega continuista al estilo del resto del elenco deportivo de 2K o EA. Eso sí, se han pulido un buen número de elementos jugables, como nuevas animaciones, un aumento en la velocidad de los movimientos de los luchadores (algo que muchos llevábamos largo tiempo esperando) y cambios aún más sustanciales, como el modo grogui en el que entrarán nuestros rivales si conseguimos asestarles un combo de puñetazos completo. Aunque, quizás, el cambio más significativo serán los nuevos contraataques. Si conseguimos realizar un contraataque con éxito le daremos un golpe a nuestro rival, lo que evitará los absurdos bucles de contraataques y agarres que sufrimos en *WWE'13*.

Esta edición, además, festejará la historia de este espectáculo deportivo con la inclusión del modo "30 years of Wrestlemania" que repasa los combates más míticos de la velada más importante del año, como la pelea de Hulk Hogan contra André el Gigante o el clásico Bret Hart vs. Shawn Michaels. Además, y como hizo la saga *NBA2K* en su momento, los combates contarán con filtros para asemejarlos lo más posible a la estética visual y televisiva de aquellos años. El elenco llegará a los 84 participantes (algunos tienen versión retro y actual), con estrellas del calibre de John Cena, The Rock, Bryan Danielson, El Enterrador, El Último Guerrero o 7 luchadoras. Tampoco faltarán los combates a tres o las adictivas peleas online. El 1 de noviembre, a repartir estopa.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENO

Será una entrega continuista que pulirá algunos de los fallos más notables de la pasada edición y a la que se sumarán decenas de viejas glorias de WrestleMania.

Más de 80 luchadores, nuevos movimientos y un repaso a los 30 años de historia de este deporte. Yo me parto la camisa como Hulk Hogan. Se decía así, ¿no?

Los movimientos de cada luchador estarán calcados, como la sillita eléctrica de Macho Man o este vuelo de Shawn.



Hay muchas formas de ganar un combate: sumisión, cuenta de tres, K.O. y la más rastrera, la traición de Montreal.

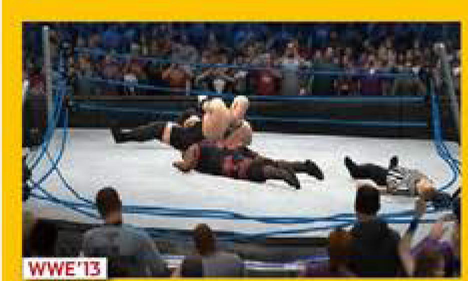


La época más "estética" de la WWE, aquella de los calzones amarillos y los guerreros multicolor, estará presente.



Los combates históricos estarán recreados al dedillo, como la subida al ring de Miss Elizabeth en WrestleMania 8.

SE PARECE A...



WWE'13
Fue la última entrega bajo la batuta de THQ, que se encargó de la licencia de WWE durante 13 años. La mejor entrega de la saga hasta ahora, pese a fallos.



UFC UNDISPUTED 3
Esta también fue la última entrega del simulador de artes marciales mixtas producida por THQ. La saga ahora está en manos de EA, como vimos en el E3.

PS3 - PS VITA | VELOCIDAD | BIGBEN | 25 DE OCTUBRE

WRC 4

TIERRA, ASFALTO Y NIEVE A 200 KM/H

Milestone Studios, los creadores de *MotoGP 13*, volverán este mes con otra dosis de velocidad y adrenalina. *WRC 4* tendrá toda la licencia de la temporada 2013 del Mundial de Rallies, lo que incluirá los vehículos, los pilotos y los diferentes eventos. Así, podremos correr con los Citroën DS3 de Sébastien Loeb y Dani Sordo, el Volkswagen Polo R de Sébastien Ogier o el Ford Fiesta RS de Mads Ostberg. Los rallies serán trece: Montecarlo, Suecia, México, Portugal, Argentina, Grecia, Italia, Finlandia, Alemania, Australia, Francia, España y Gran Bretaña. Cada uno incluirá seis tramos, con diferentes superficies, resumidas en asfalto, nieve y gravilla, si bien habrá variantes en función de la humedad y el polvo. El control será bastante exigente, aunque habrá un buen número de ayudas para que cualquier jugador se acostumbre poco a poco. Si sufrimos daños, el sistema para arreglarlos será como en la realidad: los mecánicos tendrán un tiempo limitado, de modo que si los desperfectos son numerosos no podrán solventarlos todos. Entre los modos, destacará Carrera, que permitirá vivir la trayectoria de un piloto desde sus comienzos hasta convertirse en una leyenda. Gráficamente, el juego será bastante correcto, aunque no hará gala de grandes alardes.

» SE PARECE A... **DIRT 3**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Los coches se dividirán en cuatro categorías: WRC, WRC 2, WRC 3 y Junior WRC. Lo mejor será conducir los "pata negra", como el Citroën DS3.



Cada rally estará dividido en ocho tramos, cada uno con una extensión de hasta ocho kilómetros. Se podrá correr al amanecer, de día o al ocaso.



El motor gráfico Spikengine no será lo mejor de PS3, pero moverá bien el juego.



Los simpáticos Ratchet y Clank volverán a protagonizar un plataformas para un jugador, en el que la gravedad tendrá un peso determinante.

Ratchet & Clank: Nexus

EL DÚO CALATRAVA TIENE TRABAJO EN EL UNIVERSO

Con permiso de Jak y Daxter, que andan de vacaciones desde hace unos cuantos años, Ratchet y Clank son el dúo más prolífico de las consolas de Sony. Tras las experiencias cooperativas que fueron *Todos para uno* y *Q-Force*, el estudio Insomniac Games ha decidido volver a las raíces con este *Nexus*, que hará de epílogo a la subserie "Future".

La aventura, para un jugador, nos obligará a perseguir a los hermanos Neftin y Vendra Prog por todo el cosmos, después de que se nos escapen delante de nuestras mismísimas narices. Como siempre, el desarrollo combinará acción y plataformas a partes iguales. Los tortazos, los tiros y los saltos serán la piedra angular del título. Hay que destacar que la gravedad jugará un papel fundamental. En primer lugar, habrá zonas con gravedad cero en las que habrá que usar un artilugio para trasladarse entre diferentes plataformas magnéticas. En segundo lugar, Ratchet contará con una pistola para generar rayos antigravitatorios entre varios puntos, para, así, superar abismos a priori insalvables. Finalmente, habrá una serie de grietas dimensionales, en las que controlaremos al robot Clank, con una perspectiva lateral en 2D y pudiendo modificar la dirección de la gravedad a nuestro libre albedrío.

Las armas de fuego también tendrán un gran peso. Habrá diversas pistolas y granadas con las que tumbar a alienígenas, robots, bichos y cualquier ser que se ponga por delante. En ese sentido, el humor envolverá todo el conjunto, pues habrá elementos como un dispositivo con el que transformar a los enemigos en muñecos de nieve u otro que hará aparecer aliados con forma de plantas carnívoras. Será la despedida de PlayStation 3 de su tándem de personajes más recurrente.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

No parece que vaya a ser muy rompedor a estas alturas de la película, pero Ratchet y Clank siguen en plena forma para el arte de saltar y disparar en clave de colorido y humor.

El dúo más prolífico de PS3 se despedirá de la consola con una aventura llena de acción y plataformas antigravitatorias.



Entre los personajes no faltarán viejos conocidos, como el Capitán Qwark, Talwyn, Cronk o Zephyr.

Controlaremos a Ratchet durante la mayor parte del tiempo. Su especialidad será repartir tiros a mansalva, lo que llenará los escenarios de tuercas que recoger.



El juego sólo está confirmado para PS3, pero hay rumores que apuntan también a un posible lanzamiento para PS Vita.

Tras los experimentos cooperativos que fueron *Todos para uno* y *Q-Force*, la saga vuelve a centrarse en el modo para un jugador.

SE PARECE A...

RATCHET & CLANK Q-FORCE

El último juego de la saga apostó por el cooperativo. Podíamos tomar el control de Ratchet, Clank y el Capitán Qwark.

RAYMAN LEGENDS

El plataformas de Ubisoft se ha convertido en uno de los mejores títulos de 2013 y en uno de los iconos del género en PS3.

PS3 - PS VITA | SONY | AVENTURA | 31 DE OCTUBRE

Invizimals
El Reino escondido/ La Alianza

EN EL PELLEJO DE LA CRIATURAS

Las criaturas de bolsillo han sido un auténtico fenómeno desde que *Pokémon* o *Digimon* las encumbraran. Hace unos años Sony se sumó al fenómeno con su propia marca, los Invizimals, a cargo del estudio español Novarama, que hizo varios juegos para PSP. Ahora, la saga se adapta para debutar en PS Vita, con *Invizimals: La Alianza*, y en PlayStation 3, con *Invizimals: El Reino Escondido*. El título portátil utilizará la misma fórmula que en PSP, es decir, con ayuda de las cámaras de la consola, deberemos mirar a nuestro alrededor para descubrir criaturas ocultas y capturarlas, para luego entrenarlas y hacerlas participar en combates. En total, habrá veinte mecánicas de captura, que explotarán aspectos como los controles táctiles, el giroscopio o el sonido.
La versión de sobremesa, por su parte, será una aventura más clásica. En ella, controlaremos a un explorador y podremos convertirnos en Invizimal, para derrotar a los robots que amenazan el Reino Escondido. Habrá multijugador compartido entre ambos títulos, para plantear batallas de cuatro o intercambiar objetos.

» SE PARECE A... **INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



En los combates se juntarán hasta cuatro Invizimals, que, previamente, habrá que haber entrenado. Habrá 150 criaturas diferentes.



El título de PlayStation 3 será una aventura en la que controlaremos a un aguerrido explorador.

La versión de PS Vita se centrará en la realidad aumentada, con la ayuda de sus cámaras.

La historia de Rayman

Heredero de las plataformas de Mario y Sonic, su arrolladora personalidad cautivó al mundo allá por 1995.

En 1994 en Ubisoft ya trabajaban en *Rayman*, desarrollando un juego que no nacía precisamente de una intención concreta o atendiendo a un plan predefinido. Michel Ancel, verdadero ángel de la guarda de la compañía francesa, empezó a vislumbrar desde su estudio en Montpellier la idea que le llevaría a hacer uno de los grandes clásicos de todos los tiempos.

***Rayman* nació casi por casualidad.** Michel era un fanático de los videojuegos y desde finales de los 80 llevaba investigando cómo desarrollar una tecnología capaz de animar por separado cada una de las partes del cuerpo de un personaje. Así, estuvo un buen tiempo trabajando en un software que permitía mover separadamente los brazos, las piernas, la cabeza y el tronco. Y cuando en 1994 ya tenía bastante claro cómo hacerlo, se lo enseñó a los responsables de Ubisoft, por aquel entonces una compañía de software discreta y que no tenía ninguna franquicia importante. Así las cosas, Ubi decidió darle las riendas de un nuevo proyecto que acabaría siendo lo que hoy conocemos como *Rayman*.

Un héroe sin piernas y sin brazos... Mucho se ha escrito sobre las razones de esta decisión y sobre los supuestos bocetos previos de un Rayman con sus extremidades en su sitio, pero el propio Ancel siempre ha declarado que "diseñamos el personaje en función de lo que la herramienta de animación nos permitía". Es decir, que fue primero la tecnología y luego el personaje. De esta manera, se repitió lo que ha pasado muchas otras veces en la historia, donde un decisión imprevista produce resultados espectaculares.

Michel Ancel

Soñaba con dedicarse a hacer videojuegos y tuvo su oportunidad en 1994 al empezar a trabajar con Rayman. Gracias a él, Ubisoft dejó de ser una compañía menor para convertirse en una de las "major".

***Rayman* salió primero para Atari Jaguar,** una consola que vendieron como la primera de 64 bits (recordemos que PlayStation era de 32), pero su escaso éxito provocó que la versión de PSone acabara saliendo a la venta muy poquitos meses después. En diciembre de 1995 *Rayman* estaba en las estanterías y cautivaba al público, triunfando con una fórmula que había sido el sello de identidad de una generación entera de jugadores con las míticas consolas de 16 bits. Y es que el mérito de Ubisoft, de Michel Ancel y de *Rayman*, fue que en una jungla entregada a las 3D, los polígonos y las texturas espectaculares, un plataformas 2D consiguiera un éxito tan grande.

Rayman tenía muchas cosas buenas, pero quizá la más importante es lo que el personaje aportó al género en cuando a animación, mostrando unos movimientos absolutamente geniales que le permitían agarrarse a elementos del escenario, golpear a distancia con sus puños, planear gracias a su pelo o montar en mosquitos trompeteros en fases que alternaban los saltos con el juego matamarcianos más clásico. Precisamente, esta alternancia de géneros sería uno de sus sellos de identidad en todos los títulos que llegaron después a PlayStation.

Este éxito hizo a Ubisoft famosa e internacional, la colocó en el mapa y, lo más importante, obtuvo el suficiente músculo como para plantearse empresas mayores, incluida la de explo-

Sin brazos y sin piernas, Rayman llegó al mundo en septiembre de 1995 y desde entonces nos acompaña con su humor y sus divertidas plataformas.

Los 'protas' de Rayman

La leyenda de Ubisoft nació en 1995 y lo hizo arrasando con unas 2D que se abrieron paso como pudieron en una jungla tridimensional que entonces ganaban la batalla a los viejos plataformas.



Rayman
El gran protagonista sin brazos ni piernas pero con manos y pies.

Barbara
Aliada en *Rayman Legends*, es capaz de volar y golpear con su hacha.

Globox
Llegó en el segundo juego, pero es uno de los amigos más fieles de Rayman.

Dr. Magician
Al principio era un Rayman disfrazado pero ahora es un personaje único.



El primer *Rayman* fue un soplo de aire fresco en un mercado lleno de polígonos y entornos 3D. Hubo hasta juegos educativos basados en él.

Las cifras

19.000.000 son las unidades vendidas de la franquicia *Rayman*, sumando todas sus versiones, desde el lanzamiento del primer juego para Jaguar, hasta *Rayman Origins*.

4.000.000 son los juegos que ha vendido la versión para PlayStation, que salió a la venta a finales de 1995.

15 son los juegos aparecidos desde 1995 que, o toman su nombre, o tienen a Rayman como protagonista.

Rayman Raving Rabbids

Sólo el primero de esta saga llegó a PS2, y es que estos *Raving Rabbids* son considerados por los fans de Rayman como una anomalía genética dentro de la serie. Por suerte, Ubi parece haberlos enterrado.

tar la nueva franquicia en todas las plataformas de la época. Y es que Rayman fue su primera marca comercial importante.

La segunda parte tardó en llegar cuatro años, pero ese retraso estaba perfectamente justificado, ya que de aquel pequeño equipo que puso en marcha *Rayman* se pasó a más de 80 personas y a un presupuesto que en la época se catalogó como de "la mitad de una película de acción". El juego dejó las 2D y se subió al carro de las 3D y eso suponía un esfuerzo extra. Aún así, *Rayman 2 The Great Escape* tuvo el gran acierto de seguir siendo fiel al primer título a pesar de su evidente evolución gráfica, que adoptó así por expreso deseo de Michel Ancel, que quería "una visión más cinematográfica" de su personaje.

***Rayman 2 The Great Escape* permitió a Ubisoft aprender** y, mientras llegaba la tercera parte, fue regando el camino con títulos específicos que eran "remixes" de los dos anteriores. A esta política de expansión de la franquicia pertenece *Rayman Junior*, del año 2000, tres juegos educativos para PSone basados en el primer *Rayman*, que enseñaban matemáticas lengua e inglés a los más pequeños, que tenían que saltar a las plataformas adecuadas según el reto (el resultado de una suma, la preposición correcta...). *Rayman M* (o *Rayman Arena*, según los países) en 2001, era un desarrollo multijugador (para PSone y PS2) basado en *Rayman 2* y que ponía todo su encanto en el componente competitivo de unos niveles convertidos casi en circuitos de carreras. Pero ahí no acaba la cosa. Pocos meses después de la puesta a la venta de ese *Rayman* Multiplayer aparece *Rayman Rush*, un juego de carreras pero sin coches y en el que los protagonistas del universo de Ubisoft corren a pie por circuitos de la saga.

***Rayman 3 Hoodlum Havoc* llegaría en 2003,** en el mes de enero, y es el primer título de la serie principal en el que Michel Ancel ya no participa. Y se nota. Sin duda, la saga está ya en estos momentos pasando por una crisis de identidad y, también, de sobreexplotación, y la frescura de los primeros momentos se ha perdido. Además, el estudio de Shanghai encargado de esta tercera entrega no profundiza y se limita a, como ellos mismo declararon, "mantener el listón bien alto tras el éxito de *Rayman 1* y *Rayman 2*". Rayman necesita un "reborn" con urgencia.

En 2006 llega uno de los momentos más críticos para los fans de los juegos de Rayman con el lanzamiento de *Rayman Raving Rabbids*, un título pensado para explotar el Wiimote de Wii y que tuvo su versión de PS2. Se trataba de un juego que tomaba como excusa el universo de Rayman para ponernos a prueba en diferentes retos a cual más absurdo y descerebrado y en el que no había argumento ni historia. En su desarrollo participó Michel Ancel y hay que recordar aquel mítico vídeo en el que anunciaba que estaba trabajando en *Rayman 4* cuando es abordado por una horda de Rabbids.

El protagonismo de los Rabbids creció, hasta tal punto que el juego dejó de ser de Rayman, que pasó a un segundo plano. Así, en 2009, Michel Ancel quiso retornar a lo que él llamo como "los orígenes" de Rayman y comenzó a mascar un nuevo juego que no llegaría hasta 2011 y que, sin duda, reverdeció los viejos laureles de la saga. Se acabaron los Rabbids, se finiquitaron los entornos 3D y Ubisoft volvió a las 2D, a las plataformas y a los personajes más clásicos como Rayman, Betilla, Mr. Magician, Dark Rayman, Globox...

Así, la tecnología volvía a ayudar a Rayman y su indudable resurgimiento. Si aquella primera herramienta de 1994 le permitió llegar a las tiendas, el potencial técnico de PS3 le daría la oportunidad a Michel Ancel de lanzar *Rayman Origins* en 2011 y ahora, en 2013, Rayman Legends. Dos títulos que vuelven a enganchar a los más acérrimos de la saga y que, como bien dicen sus creadores, "esperan atraer el público que no vivió la llegada del primer juego en 1995". Ahora toca esperar a ese ansiado *Rayman 4* que haga más grande todavía la leyenda de este desmembrado personaje.



Atari Jaguar

Aunque pueda parecer increíble, la primera versión de *Rayman* no salió en PlayStation sino en Atari Jaguar, una consola que vendían como de 64 bits pero que apenas pudo inmutar a la legendaria PSone.





Betilla
Es la Hada Madrina de cabecera de todos los *Rayman*, desde 1995.

Rabbids
Revoltosos, chillones, gamberros y molestos. Son enemigos de *Rayman*.

Dark Rayman
Creado por Mr. Dark, es uno de los enemigos de Rayman desde siempre.

Mr. Dark
Cerebro en la sombra, es el responsable de los males de Rayman.

Protoons
Prisioneros de Mr. Dark, ellos son la razón de las aventuras de Rayman.

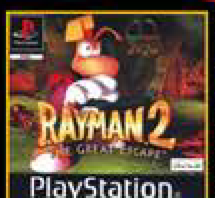
Cronología de la saga

Echamos un vistazo a los momentos más importantes de la historia *Rayman* y todos los juegos que han ido apareciendo desde septiembre de 1995, fecha de su primera aparición.



1 • DICIEMBRE • 1995
RAYMAN APARECE EN PLAYSTATION
Sus 2D compiten en espectacularidad y diversión con la moda de las 3D y se convierte en la primera franquicia internacional de Ubisoft.

1996 • 1998
RAYMAN SE EXPANDE
Ubisoft aprovecha su éxito creando ediciones expandidas con nuevos niveles del primer Rayman. Es el caso de las versiones Gold, Forever o Advance.



29 • OCTUBRE • 1999
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
La segunda parte se convierte a las 3D y conocemos por fin a personajes como Globox. Su éxito encumbra todavía más al personaje de Ubisoft.

1999 • 2000
RAYMAN THE ANIMATED SERIES
Serie de televisión, realizada con tecnología 3D, que sólo duró cuatro capítulos de los 13 que tenía previstos emitir en su primera temporada.

2000
RAYMAN ENSEÑA A LOS NIÑOS
Sale para PSone *Rayman Junior*, que enseña inglés, matemáticas y lengua a los más pequeños jugando en las divertidas plataformas del primer título de la serie.



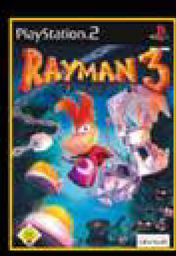
30 • NOVIEMBRE • 2001
RAYMAN M SE HACE MULTIJUGADOR
Tomando como base los entornos 3D de *Rayman 2 The Great Escape*, Ubisoft convierte la serie en un juego competitivo con los personajes de la saga.



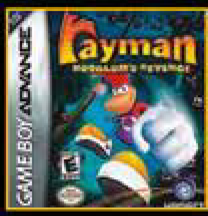
8 • MARZO • 2002
RAYMAN RUSH, CARRERAS A PIE
Rayman protagoniza un juego de velocidad, pero con el punto original de no haber coches. Son los personajes los que corren que se las pelan a patita.



2 • JULIO • 2003
RAYMAN SE PASA A LOS MÓVILES
Gameloft lanza el primer título para teléfonos móviles de la franquicia de Ubisoft. Basado en tecnología JAVA es muy sencillo pero a la vez, muy divertido.



21 • FEBRERO • 2003
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
La tercera parte argumental del primer Rayman mantiene casi exactamente los mismos elementos que vimos en la segunda parte, con sus entornos 3D y todo.



18 • MARZO • 2005
RAYMAN 3 CONTINÚA EN GAME BOY ADVANCE
Hoodlum Revenge es considerada la continuación de la tercera parte aparecida dos años antes en PS2, GameCube, Xbox y PC.



8 • DICIEMBRE • 2006
LOS RABBIDS HACEN ACTO DE PRESENCIA
Por primera vez aparecen los enemigos más gamberros del universo Rayman en un título donde nuestro protagonista debe completar una serie de pruebas de habilidad realmente absurdas.



16 • NOVIEMBRE • 2007
LOS RABBIDS VUELVEN A LA CARGA
Ubisoft exprime el éxito del primer *Rayman Raving Rabbids* y ya en este segundo Rayman pasa a ser un secundario. Eso sí, las pruebas que hay que completar son auténticamente alucinantes.



13 • NOVIEMBRE • 2008
LOS RABBIDS SE MARCHAN POR FIN
Debió ser este último juego el que convenció a Ubisoft de que estaba utilizando el nombre de Rayman en vano. Más pruebas, retorcidamente locas, y mucho sarcasmo y maltrato de Rabbids.



15 • NOVIEMBRE • 2011
RAYMAN VUELVE A SUS ORÍGENES
Y no lo decimos nosotros, lo dice su creador, Michael Ancel. Este juego es el producto de la necesidad de Ubisoft de volver a colocar a Rayman en el lugar, con las plataformas, que merece.



20 • SEPTIEMBRE • 2012
RAYMAN LLEGA A iOS Y ANDROID
Inspirado en el genial *Rayman Origins, Rayman Jungle Run* se adapta a los nuevos tiempos táctiles con una perfección y una diversión "marca de la casa".



13 • SEPTIEMBRE • 2013
¿EL MEJOR RAYMAN HASTA HOY?
Ubisoft se inspira en su *Rayman Origins* y añade un montón de nuevos modos y formas de jugar que lo convierten en el título más divertido de la saga.

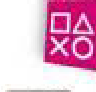


INVIERNO • 2013
RAYMAN Y SU NUEVO FIESTA RUN
Volverá por segunda vez a las plataformas móviles con iOS y Android, y añade un total de 75 niveles inéditos y un desarrollo idéntico al del *Jungle Run*.



Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
UBISOFT
Editor:
UBISOFT

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
4,99 €

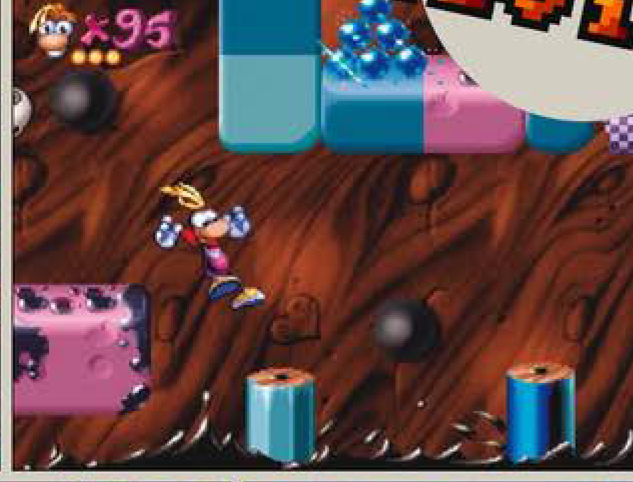






JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **151 MB** · TEXTOS **ESPAÑOL** · VOCES **INGLÉS**

Retro Review






EL **PODER 2D** QUE VENCIÓ A LOS POLÍGONOS Y LAS 3D

Rayman

Si hubo un título capaz de cambiar el rumbo que tomaba el mundo de los videojuegos, ese fue *Rayman*. Con él quedó claro que las 2D nunca morirían.

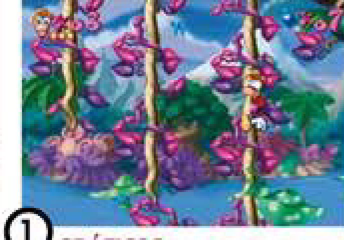
Nadie en la Ubisoft de 1994 pensaba que un año después iban a estar trabajando para "otra" compañía. Una más rica, internacional y con un personaje que ya era tan conocido como Sonic y Mario. Y es que si algo dejó claro el lanzamiento de *Rayman* a finales de 1995 en PSX (sobre todo) es que la fórmula 2D tenía tanta salud y futuro como cualquier otro género de los que había entonces.

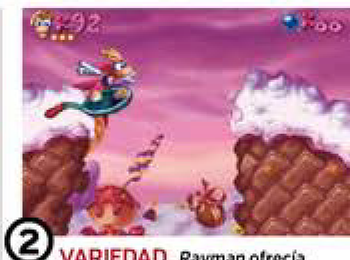
El juego nos cuenta la historia de Mr. Dark, el malo de turno que ha robado al Gran Protón, llevándose por delante el poder de Betilla el Hada. Ese es el punto de partida de la aventura de Rayman, un juego que nos invita a recorrer cerca de 18 niveles (más algunas sorpresitas) en los que tendremos que poner a prueba, básicamente, nuestra capacidad para saltar de plataforma en plataforma. Aunque para ser fieles a la realidad, hay mucho más. Tanto como una serie de minijuegos que obligan a Rayman a ir aprendiendo nuevas habilidades que le permitirán superar obstáculos que, de otro modo, serían imposibles: es el caso del poder para agarrarse a los asideros alados, la capacidad de planear con su pelo o los golpes que da a los enemigos a distancia con su puño.

Lo mejor de *Rayman* es lo bien pensado que está, lo medido que está todo en pantalla, cada salto y cada plataforma, que nos invitan a seguir intentándolo por mucho que fracasemos. Ahí radica mucho de su encanto: lo poco que necesitamos para entender su desarrollo y lo mucho que divierte. Tal vez por eso sea un clásico que no pasará nunca de moda. Y si encima le añadimos unos gráficos espectaculares y artísticos, músicas orquestales geniales y un sentido del humor exquisito... pues obtenemos *Rayman*.



LAS **CLAVES** DE UN JUEGO CLÁSICO


1 **GRÁFICOS.** Aprovechó el poder de las consolas de 32 bits para ofrecer un colorido y un detalle increíbles.


2 **VARIEDAD.** *Rayman* ofrecía varios tipos de juego: plataformas, habilidad y hasta matamarcianos.


3 **RAYMAN.** El personaje era la clave gracias a todas sus habilidades: golpear, agarrarse, volar...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco J. Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadie, Bruno Sol, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 4 DE NOVIEMBRE

» REPORTAJE
GRAN TURISMO 6

Para celebrar el 15 aniversario de una saga como *Gran Turismo*, nada mejor que un nuevo juego para PS3 que eleve hasta cifras estratosféricas el número de coches reales disponibles...

» ANÁLISIS
LAS MEJORES NOVEDADES

Analizaremos los mejores juegos para PS3 y PS Vita, desde *Batman Arkham Origins* a *WWE 2K14*, pasando por *Ratchet & Clank Nexus*, *WRC 4*, *Battlefield 4*...



» REPORTAJE
¡JUEGA GRATIS!

Pasamos revista a todos los Free-To-Play que hay en PS3 (y los que vendrán, también para PS4) para que sepas cómo puedes pasártelo en grande con tu consola sin pagar ni un euro.



» COMPARATIVA
LOS MEJORES HEADSETS

Si juegas online y además te gusta disfrutar a tope del sonido de tus juegos pero sin molestar, esta comparativa te interesa. Analizaremos los mejores headset del mercado para que sepas cuál es el ideal para ti, tanto por calidad como por precio.



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

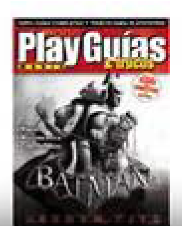
LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

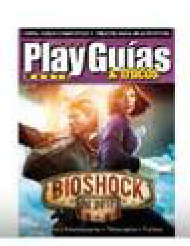
Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

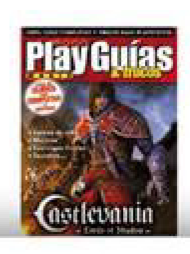
Play Guías & trucos

Guías completas desde 0,89 €

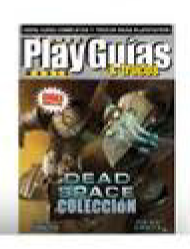






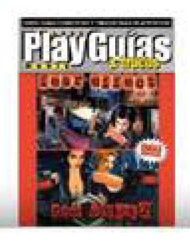




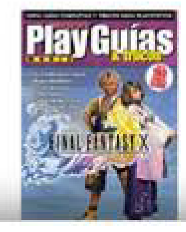










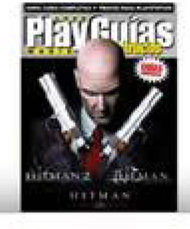


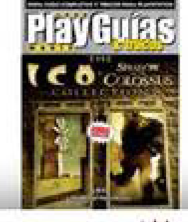






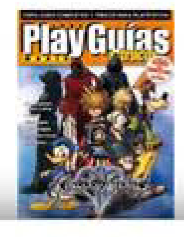




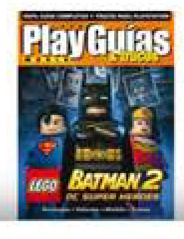








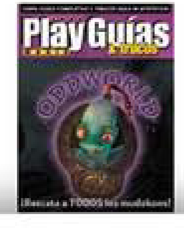




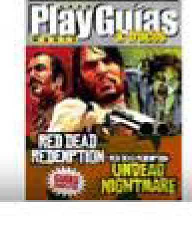


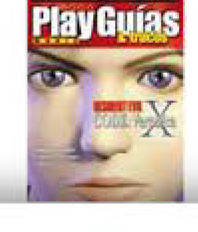










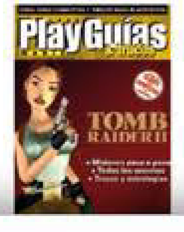


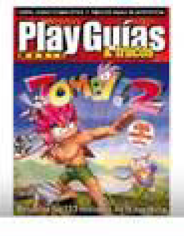














Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War
- God of War II
- God of War III
- God of War Ascension
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia Colección
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Tekken 5
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac



Disponible en el App Store

Nintendo

EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

TAMBIÉN COMPATIBLE CON NINTENDO 2DS

The Pokémon Company

Pokémon X

Pokémon Y

¿Te vas a perder la megaevolución Pokémon?

			HOBBY	EUROGAMER.es
90 sobre 100	**92** sobre 100	**95** sobre 100	**92** sobre 100	**90** sobre 100

SI TE INTERESAN LAS PORTÁTILES Y LOS JUEGOS EXCLUSIVOS, AHORA TIENES UNA PUERTA DE ENTRADA **MÁS ASEQUIBLE** AL UNIVERSO **NINTENDO 3DS,** CON LA NUENA CONSOLA

NINTENDO 2DS

- Incluye todas las funciones de la consola Nintendo 3DS excepto la opción 3D.
- Compatible con todo el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo 2DS.

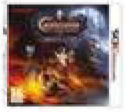
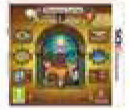
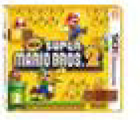




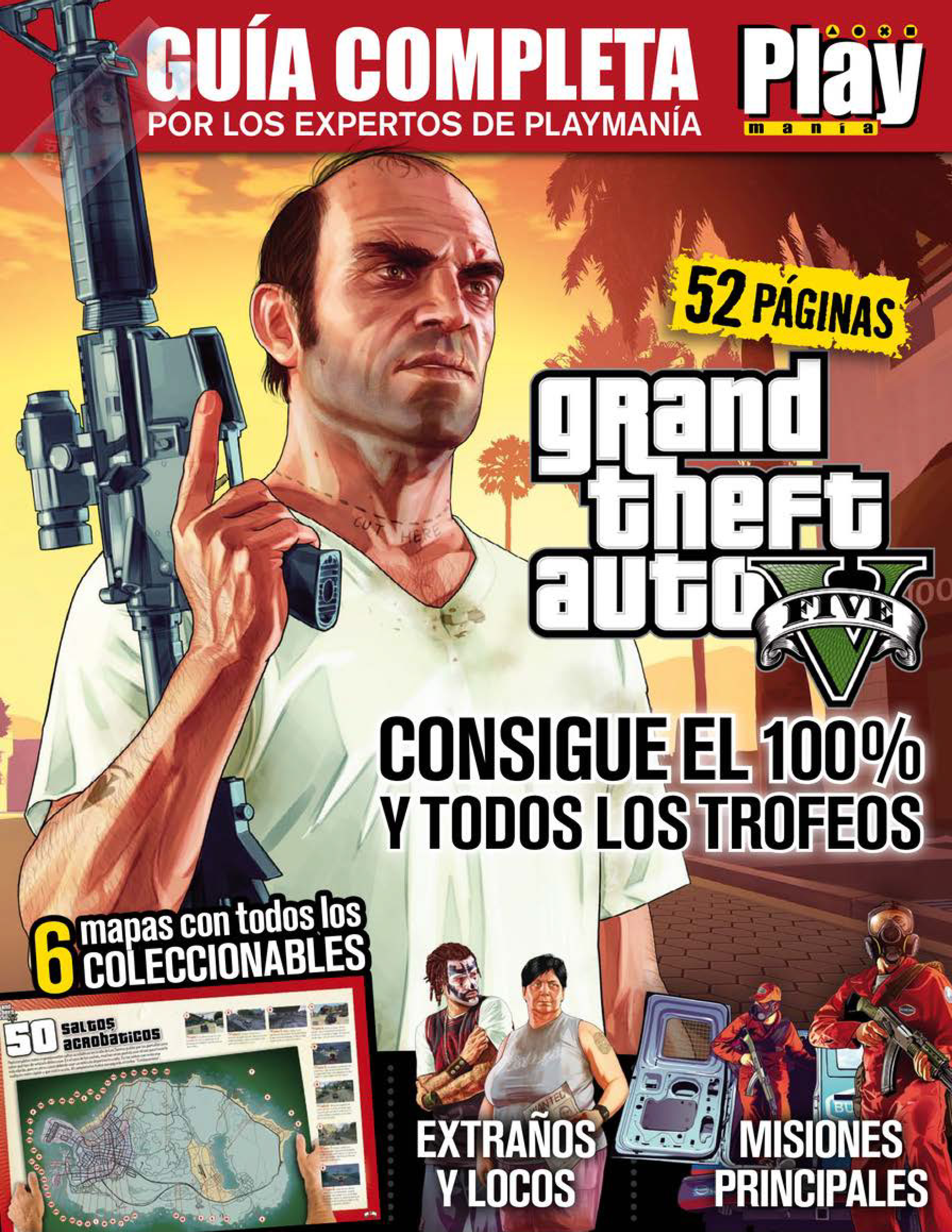










GUÍA COMPLETA
POR LOS EXPERTOS DE PLAYMANÍA
Play manía
52 PÁGINAS
grand theft auto
FIVE
CONSIGUE EL 100%
Y TODOS LOS TROFEOS
6 mapas con todos los COLECCIONABLES
50 saltos acrobáticos
EXTRAÑOS Y LOCOS
MISIONES PRINCIPALES





SUMARIO

HOBBYCONSOLAS TRUCOS
Si quieres ver en vídeo dónde encontrar los coleccionables, cómo conseguir los trofeos o cuál es el mejor modo de completar el 100%:
http://trucos.hobbyconsolas.com/gta-v



consigue el 100%

Una de las metas más importantes del juego es el de conseguir el deseado 100%, y en Los Santos encontrarás muchas tareas que deberás realizar para conseguirlo. A continuación te listamos todas las misiones que debes completar para obtener el 100% en *GTA V*.

misiones principales

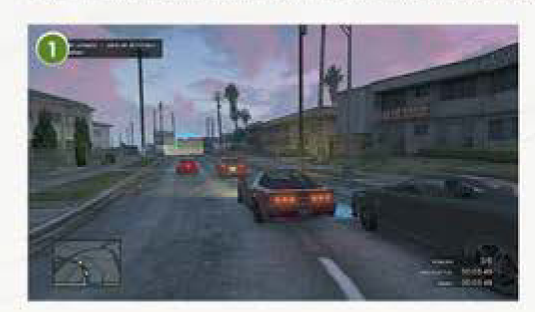
Por tu propio interés, ya estarás liado con ellas y siguiendo la historia del juego con atención. Lo bueno de este porcentaje es que no tienes que preocuparte de perder o saltarle alguna de las misiones, te basta con jugar y tu porcentaje completado irá aumentado paulatinamente.

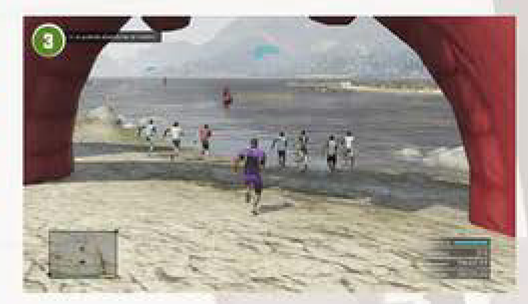
Sólo hay un punto peliagudo. Al final del juego te darán a elegir entre **tres posibles finales y deberás asegurarte de elegir la opción C** o posiblemente no puedas conseguir el 100% del juego.

Para aumentar el % **debes completar al menos 69 de las 74 misiones que tiene la historia principal.** 1 Lo bueno es que en las siguientes páginas te contaremos cómo conseguirlo de la manera más sencilla posible.



aficiones y pasatiempos








Carreras de Franklin

- **5 carreras urbanas**
- **4 carreras marítimas**
- **4 carreras todoterreno motos/quads**
- **2 carreras todoterreno camionetas**

Todas estas carreras **se deben completar jugando con Franklin.**
Las carreras urbanas se desbloquean al completar la misión de **"Extraños y locos – Cambios"** al principio del juego. Los otros tipos de carrera se van desbloqueando paulatinamente según avances en las misiones con normalidad.
Cuando completes una carrera tendrás que esperar un poco de tiempo hasta que te avisen de que ya hay una nueva carrera está disponible. **Con quedar entre los tres primeros en cada carrera es suficiente para aumentar el %.** 1

Pruebas con el paracaídas

Las pruebas del paracaídas **se desbloquean al completar otra de las misiones de "Extraños y locos" de Franklin.** Una vez que la termines tendrás que **completar un total de 13 saltos en paracaídas** para aumentar el porcentaje de juego completado. Existen pruebas de dos tipos: saltar desde un helicóptero y pasar por los puntos de control, o saltar desde un punto concreto y aterrizar en el punto indicado. 2

Triatlón

Las pruebas de triatlón **se desbloquean con cualquiera de los tres personajes al completar la misión de "Extraños y locos".**
En estas pruebas competirás en tres deportes distintos: natación, ciclismo y carrera. Para aumentar el % **es suficiente con quedar entre los tres primeros,** pero si quieres conseguir el oro tendrás que tener al máximo las estadísticas de resistencia y fuerza. **El último de los triatlones dura media hora,** así que antes de empezarlo asegúrate de tener tiempo de sobra para terminarlo. Si necesitas un descanso puedes pausar sin problemas, pero si lo dejas y sales de la partida tendrás que volver a empezar. Y es agotador. 3

Escuela de vuelo

A la escuela de vuelo se puede acceder **durante las primeras horas de juego y con cualquier personaje.**
En ella aprenderás todo lo que tiene que ver con aviones y helicópteros: despegar, aterrizar, vuelos a cuchillo, vuelos invertidos o incluso el uso del paracaídas.
Para aumentar el % debes conseguir una medalla de cualquier tipo en cada tutorial. 4

Galería de tiro

Las galerías de tiro **están en la parte trasera de las tiendas de armas y debes pagar 14$** para acceder a ellas. En la galería encontrarás desafíos para seis tipos distintos de armas. Para aumentar el % **debes conseguir medalla en todos los desafíos de todas las armas** y usar al menos una vez cada arma. 5

Ganar al tenis

Para esta afición **debes jugar como Michael.** En su casa tienes una pista de tenis, ve a ella y **gana un partido de como mínimo un juego** contra tu esposa para aumentar el %. 6

Ganar a los dardos

Otra de las aficiones es la de jugar a los dardos. Para aumentar el porcentaje **debes ganar una partida de dardos contra cualquier contrincante** del bar. Al comenzar a jugar te explican las reglas del juego. 7

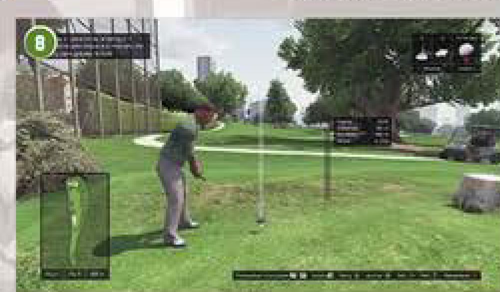
Jugar al golf

Esta afición la **puede realizar cualquiera menos Trevor.**
Ve al campo de golf e inicia una partida sin adversario. La partida será a nueve hoyos y **debes quedar con puntuación par o bajo par** y así aumentar el %.
Es bastante sencillo, aunque **debes fijarte en la potencia del viento.** Si es mayor que 4 se notará mucho el cambio de trayectoria, pero si es inferior apenas variará. 8

Baile privado en el club de striptease

El último de los pasatiempos será ir a cualquier club de striptease y **pagar 40$ a cualquiera de las chicas** para que te hagan un baile privado en la parte de atrás del local para aumentar el porcentaje. 9






extraños y locos



Las misiones de "Extraños y locos" **vendrían a ser las misiones secundarias del juego**. Debes completar 20 de estas misiones para subir tu porcentaje de juego. Casi todas vienen indicadas en el mapa y cada personaje tiene las suyas propias. Cuando completes las del mapa, debes revisar las siguientes misiones. (1)

michael

Cuando compres el **Muelle de búsquedas con sónar por 250.000$ encontrarás a Abigail** en el muelle. Habla con ella y acepta una misión de buscar 30 piezas de un submarino.

franklin

Cuando hayas completado todos los saltos en paracaídas conseguirás una misión extra con el hombre que te fue dando estas misiones de paracaídas.

Al principio del juego recibes una misión de **Tonya llamada "Pedir favores"** en la que debes manejar una grúa para recoger un coche, pero después debes ser tú quien llame a la mujer para conseguir más misiones.

trevor

Asegúrate de **completar las misiones de caza recompensas de Maude.**

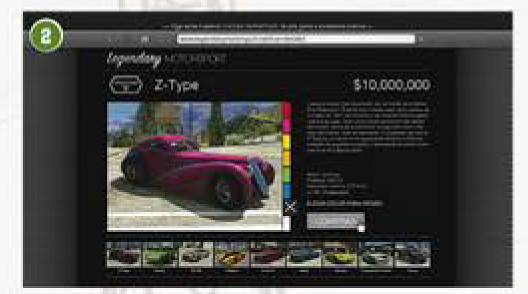
eventos aleatorios

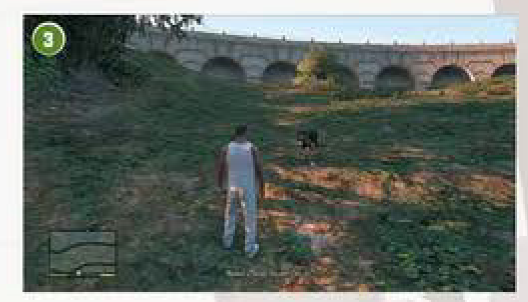


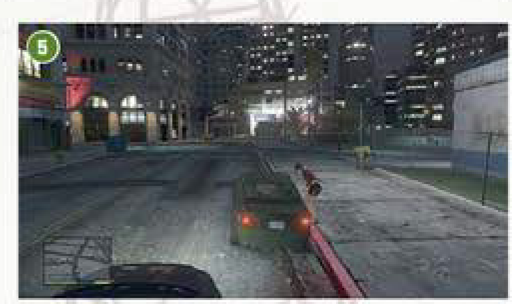
En Los Santos encontrarás un montón de eventos aleatorios. **Debes estar atento al mini mapa del juego,** que es donde se verá reflejado si se inicia algún tipo de evento aleatorio por la zona en la que te encuentras.

Para aumentar el porcentaje de juego completado **debes completar al menos 14 de estos eventos aleatorios**, y no importa si alguno se repite, como por ejemplo evitar el robo de un coche o de un bolso. (1)

VARIOS






Hay un total de 16 actividades extras que debes realizar para ir aumentando poco a poco tu %.

COMPRAR 5 PROPIEDADES

No importa si las compras con el mismo personaje o no.
Céntrate en comprar las tiendas más baratas y de paso irás ganando dinero cada semana. 1

COMPRAR UN VEHÍCULO A TRAVÉS DE INTERNET (14)

Entra en cualquier página de venta de vehículos, da igual si es de coches o de aviones, y compra uno. 2

PASEAR Y JUGAR CON CHOP

Para completar esta actividad debes **avanzar en el juego hasta que Franklin se convierta en el dueño de Chop**. Cuando lo tengas en casa acércate a él para sacarle de paseo y juega a lanzarle la pelota un par de veces. 3

CONSEGUIR EL NÚMERO DE UNA CHICA DEL CLUB DE STRIPTEASE

Esta actividad **puede llevar un par de intentos** para completarla, así que ten un poco de paciencia.
Lo primero es ir a un club de striptease y **elegir a cualquiera de las chicas para que nos haga un baile privado.** Una vez dentro del privado debemos piropearla y acariciarla para aumentar la barra de interés de la chica en cuestión.
Cuando esté llena la barra la decimos que pare y la preguntamos si quiere que nos vayamos juntos a casa. En caso de que decida ir contigo a su casa, **debes recogerla en el callejón de atrás** y llevarla a su casa para tener un momento romántico juntos. A la mañana siguiente conseguirás su número de teléfono. En caso de que la chica se niegue a ir a contigo a casa, vuelve a intentarlo otro día o inténtalo con otra. 4

CONTRATAR LOS SERVICIOS DE UNA CHICA DE COMPAÑÍA

En muchos puntos de la ciudad verás a chicas de compañía a las que puedes contratar. **Lleva un coche bonito y toca el claxon** para que se suban. Llévalas a un sitio apartado y acuerda cualquiera de los servicios. 5

ROBAR UNA TIENDA

Las tiendas que salen en el mapa no cuentan para esta actividad. Tienes que **robar en las tiendas en las que sólo puedes comprar comida** (suelen estar en gasolineras). Ponte en la puerta de la tienda, saca un arma y apunta al dependiente. Cuando te dé el dinero de la bolsa cógelo y huye. 6

IR AL CINE

En la ciudad encontrarás varios cines. **Si en el mapa no ves el icono del cine es que están cerrados.** Cuando esté abierto paga la entrada para ver cualquier película. 7

QUEDAR CON LOS AMIGOS

Cuando estés en tiempo libre por la ciudad puedes **llamar a tus amigos con el móvil** para quedar con ellos y pasar un buen rato. 8 En total **debéis visitar cuatro lugares juntos** y se pueden hacer todas de una vez:

- **Ir al cine.**
- **Ir a un bar.**
- **Ir al club de striptease.**
- **Jugar a los dardos.**

COLECCIONABLES

Esta es la tarea más ardua, ya que el juego oculta muchas coleccionables (están indicados más adelante). A continuación te indicamos los que debes conseguir para aumentar el porcentaje, aunque si los consigues todos conseguirás un par de trofeos.

- **50 piezas de la nave alienígena.**
- **50 cartas del asesino.**
- **25 vuelos bajo puentes con aeronave.**
- **8 vuelos a cuchillo con aeronave.**
- **25 saltos acrobáticos con el coche.**



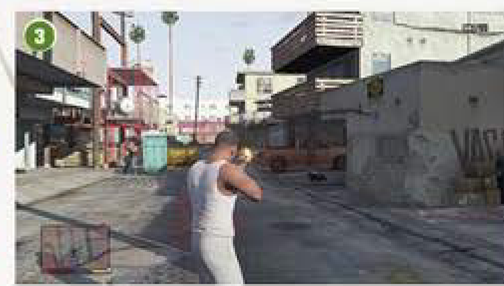


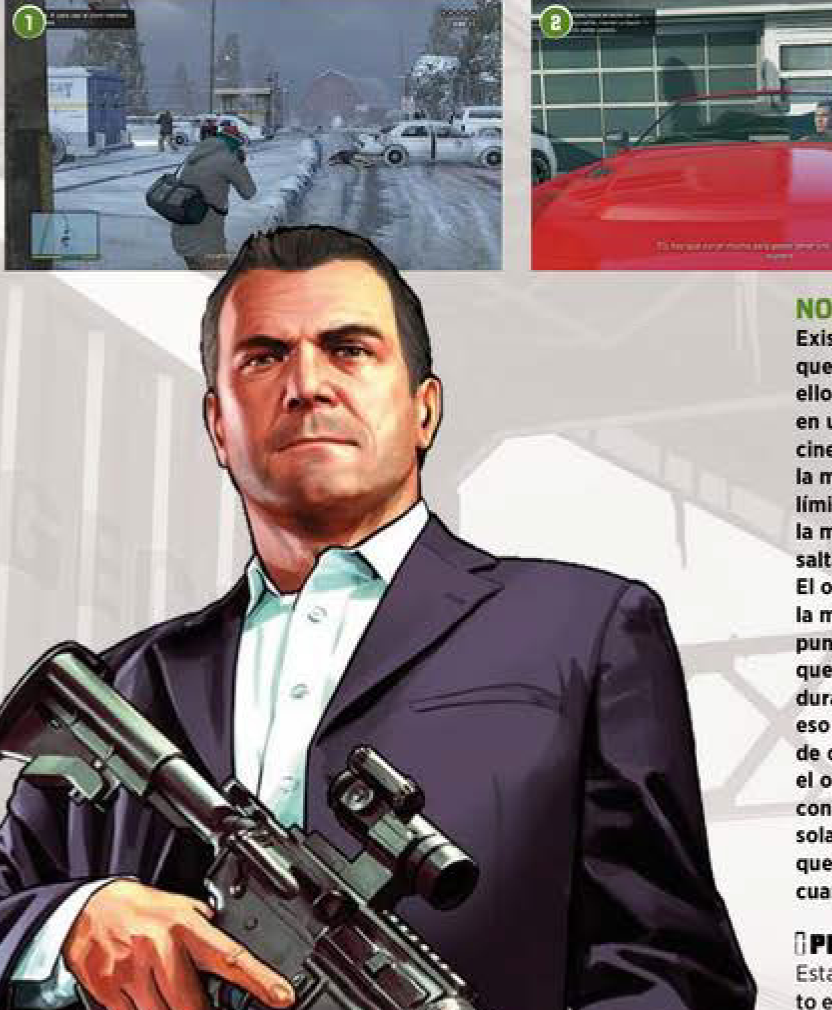


MISIONES PRINCIPALES

En el modo historia de *Grand Theft Auto V* te esperan un total de 74 misiones con una inmensa variedad, desde robar coches hasta realizar el mayor atraco de la historia de Los Santos. Lo más importante es conseguir el oro al completar los desafíos de cada misión, y nosotros te explicamos cómo hacerlo.







NOTA

Existen dos desafíos concretos que requieren explicación. Uno de ellos es el de completar la misión en un tiempo determinado. Las cinemáticas que vemos durante la misión "gastan" tiempo de ese límite que tenemos para completar la misión, por lo tanto habría que saltarlas para poder conseguirlo. El otro desafío es el de completar la misión con un % mínimo de puntería. Este desafío y el anterior quedan bloqueados si morimos durante la misión. En caso de que eso ocurriese habría que empezar de cero la misión. Para conseguir el oro en una misión no se deben conseguir todos los desafíos en una sola vez, los que hayas conseguido quedaran completados para cuando vuelvas a repetir.

1 PRÓLOGO

Esta misión **no tiene ningún requisito especial para completarla en oro.** En ella aprenderás lo más básico del juego, como a apuntar, a cubrirte o a cambiar de personaje, además de aprender un poco a conducir en Los Santos. 1

2 FRANKLIN Y LAMAR

Al empezar la misión elige cualquiera de los dos coches 2. Uno de los requisitos de la misión **será que sufra el menor daño posible**. Durante la misión debes **activar el poder de Franklin y usarlo un mínimo de 7 segundos.** Sigue a Lamar por la ciudad, **debes quedar primero en la carrera,** aunque es difícil saber dónde está la meta porque no te lo dicen. En el trayecto pasarás por un estudio de cine y verás a varios grupos de aliens, debes esquivarlos a todos. Al llegar a la meta aparecerá la policía. Huye recordando que el coche apenas puede sufrir daños.

3 EMBARGO

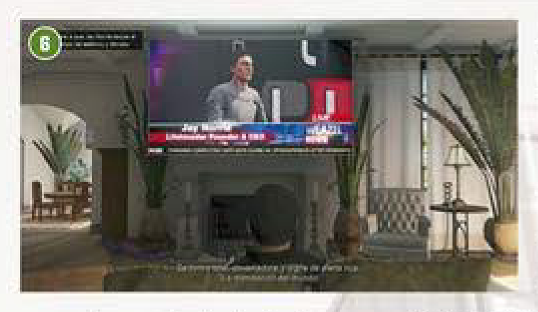
Para conseguir el oro en esta misión deberás **acabar en menos de seis minutos y medio y con un mínimo del setenta por cierto de precisión.** Sube en algún coche y ve al punto indicado, tras saltar la valla abre el garaje del fondo a la derecha para ver una escena y prepárate para una emboscada. **En el callejón aparecerán unos cuantos enemigos,** así que debes conseguir como mínimo **seis disparos a la cabeza.** 3 Más adelante verás un coche azul que deja un rastro de gasolina tras chocarse. Dispara a la gasolina para hacerlo explotar. Por fin, cuando salgas del callejón tendrás que perseguir al hombre de la moto para recuperarla y llevarla al punto indicado.

4 COMPLICACIONES

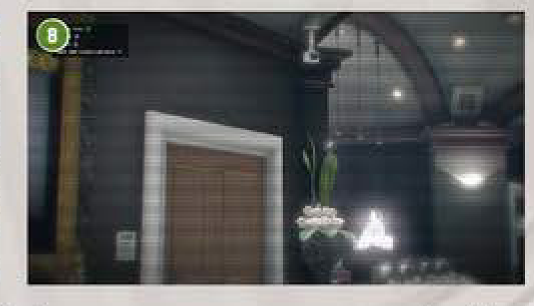
Debes acabar esta misión en menos de cinco minutos. Sube en cualquiera de los coches y ve al punto indicado. Salta por encima de la puerta pequeña y acércate al jardinero agachado para noquearle sin que te vea. Ve por el lado derecho de la ca-











sa y sube por el coche hasta la segunda planta.
Una vez dentro, **ve hasta el garaje de forma sigilosa** y súbete en el vehículo. Llévalo hasta el concesionario y cuando acabe la escena de vídeo tendrás **una pelea que debes acabar sin recibir daño.**

5 Padre/hijo

Sube en el coche y ve al punto indicado lo más rápido posible. Tendrás que seguir al tráiler en el que va tu barco. Acércate para que Franklin pueda subir y luego ayúdale a matar a un par de enemigos disparando desde el coche.
Llegará un momento en el que deberás acercarte al **tráiler para recoger a tu hijo, tendrás diez segundos para hacerlo.**
Tras recoger a Franklin perseguirás otra vez al tráiler, pero el coche se averiará. Ve hasta el taller para que te indiquen cómo repararlo y luego **llévalo hasta casa de Michael sin que sufra ni un rasguño.** 4

6 Asesoramiento matrimonial

Tienes cinco minutos y medio para completar la misión y hacerla sin que el Bison sufra mucho daño.
En la misión debes perseguir a un entrenador de tenis hasta su casa y tras la escena de vídeo serás perseguido por unos mafiosos.
Debes acabar con tres de ellos disparando desde el coche controlando a Michael o Franklin. Cuando ya no quede ninguno vuelve a casa de Michael para completar la misión. 5

7 Solicitud de amistad

Debes completar esta misión **en menos de ocho minutos y medio.**
Sal de la casa y sube en el primer coche que veas, corre todo lo que puedas hasta la tienda de ropa que te indican y ponte lo primero que veas para no perder tiempo.
Sube de nuevo al coche y ve hasta el edificio indicado. Entra y sigue al programador hasta la planta de arriba. Una vez que te sientes enfrente del ordenador **cierra todas las ventanas de spam en menos de treinta y dos segundos** y usa el antivirus.
Cuando acabe la siguiente escena de vídeo, entra en el despacho para manipular el prototipo y ve de nuevo a tu casa. Siéntate en el sofá y espera a que saque el móvil para llamar a Jay y acabar la misión. 6

8 El esposo ejemplar

Esta misión **no tiene ningún desafío especial** para conseguir el oro.
Ve al punto indicado para reunirte con tu esposa, súbete en el coche y escapa de la policía para finalmente volver a casa. 7

9 Ojear la joyería

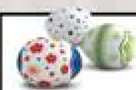
Para conseguir el oro **debes completar la misión en ocho minutos.**
Entra en la joyería y **saca una foto del lado izquierdo** para ver el panel de la puerta, el sistema de ventilación y la cámara de vigilancia en una sola foto. Sal de la tienda y vuelve al coche, rodea el edificio de la joyería para ver una zona en construcción por la que puedes entrar para llegar hasta el tejado.
Una vez arriba **ve hasta el punto más alto para sacar una foto** al sistema de ventilación que esta vallado.
Cuando la hayas sacado, vuelve al coche y luego al punto donde empezó la misión para acabar. 8

10 Chop

Esta misión **debes acabar sin que el vehículo reciba mucho daño y usar la habilidad de Franklin durante al menos siete segundos.**
Ve hasta el punto indicado para disfrutar de una escena de vídeo. Después sigue al objetivo hasta bajarte de la furgoneta y persíguele junto a Chop. En esta zona **te dan la oportunidad de controlar a Chop** y debes hacerlo durante **diez segundos** para completar otro desafío.
Sigue el rastro del objetivo con Chop y cuando lo hayáis capturado volved al punto indicado para completar la misión. 9

»





huevos de pascua
El fantasma en el Monte Gordo



Este huevo de pascua tiene lugar en el Monte Gordo, exactamente a las 23:00 de la noche.
Usa el rifle francotirador para ver mejor al fantasma porque al acercarte desaparecerá. En el suelo donde estaba el fantasma verás un rastro de sangre en el que pone "Jock". Entra en internet y escribe WHOKILLED para saber más de la historia.




10

Consejos y listezas
Guarda la partida a menudo

Acostúmbrate a guardar la partida manualmente desde el menú del móvil. Se puede llegar a dar el caso de que el juego sufra algún error en alguna misión o con coleccionables. Si te ocurre, cargar una partida anterior podría salvarte antes de tener que volver a comenzar de nuevo todo el juego.



» 11 Strecth el largo

Esta misión es sin duda **una de las más difíciles del juego** y para conseguir el oro tienes que tener en cuenta cuatro desafíos:

- **Acabarla con un mínimo del sesenta por ciento de precisión.**
- **Realizar diez tiros a la cabeza.**
- **Sufrir el mejor daño posible**
- **Acabar la misión en menos de diez minutos y medio.**

Sube en el coche y ve hasta el desguace donde se realizará la reunión. Tras la escena de vídeo llegará una banda rival de la zona y deberás salir del desguace mientras vas acaban con todos ellos en varias zonas. Ten cuidado para no sufrir mucho daño. Al salir fuera verás un **helicóptero de la policía**, derríbalo antes de que abra fuego o te quitará mucha vida y fallarás el desafío.
Sigue a tu grupo hasta salir a la calle, roba el primer coche que veas y huye de la policía para poder ir a casa de Franklin y acabar la misión.

12 La niñita de papá

Sube al coche junto a tu hijo y conduce hasta llegar al paseo marítimo. Súbete a cualquiera de las bicis y realiza el trayecto hasta llegar al punto indicado sin caerte.
El siguiente paso será llegar **nadando desde el muelle hasta el barco que te indican en menos de un minuto.** Tras la siguiente escena irás subido en una moto de agua y el último desafío será ponerla a máxima velocidad. Escapa de tus perseguidores por los canales de la ciudad y luego ve a la orilla para completar la misión. 10

13 Carabinas

Sigue a la furgoneta policial hasta llegar a la comisaría y antes de que llegue del todo bloquéala y acaba con los policías.
Súbete al vehículo policial y **escapa de la policía en menos de dos minutos** para completar el desafío. La mejor escapatoria posible es entrar por el metro que está en la calle paralela. Cuando hayas escapado lleva el vehículo al punto indicado para terminar la misión. 11

14 El trabajo de la joyería

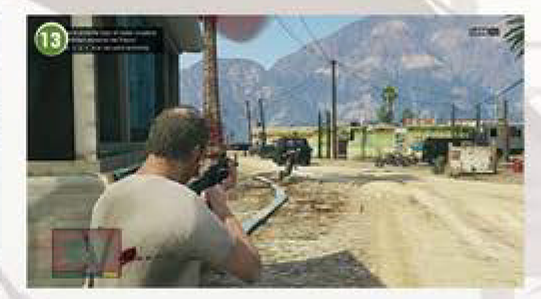
Esta misión te ofrece la posibilidad de realizarla con **dos métodos distintos**. Cualquiera de ellos tiene el mismo final y los desafíos son los mismos. Cuando entres en la joyería tendrás que **robar veinte vitrinas y salir de la joyería en menos de cincuenta segundos**. Céntrate en romper todas las vitrinas que señalan en el minimapa y sal de la joyería lo antes posible.
El siguiente paso será huir con las motos por la ciudad hasta llegar a la zona del canal, donde conducirás el furgón para embestir a la policía. Cuando ya no queden coches patrulla ve al punto indicado. Cuando estén todas las motos dentro del furgón ve al nuevo punto para. 12

15 Sr. Philips

Esta misión debes acabarla en **menos de doce minutos y realizar doce disparos a la cabeza.** Tenlo en cuenta desde el principio.
Nada más empezar, deberás acabar con los dos moteros y luego seguir a la furgoneta hasta llegar al campamento. Una vez aquí debes acabar con todos los moteros, **destruir la caravana de la esquina contraria** según llegaste disparando al tanque de gasolina y acaba con el resto de moteros que aparecen. Cuando queden pocos en pie **empezarán a huir y debes perseguirles** para matarlos a todos. Date prisa y no permitas que se alejen demasiado.
Vuelve a la furgoneta y ve al punto indicado para llegar a la zona donde te espera el último objetivo.
Usa tu furgoneta para empujar la caravana del objetivo al río, acaba definitivamente con él y vuelve a la furgoneta para poner rumbo a la casa de Trevor. 13


11


12


13


14


15



16 Industrias Trevor Philips

Debes acabar la misión en **menos de cuatro minutos y medio, sin recibir mucho daño y matar a treinta y dos enemigos como mínimo.**

Nada más empezar, los enemigos ya comenzarán a llegar a los alrededores del laboratorio. **Equípate tu arma más potente** y destruye sus vehículos para matarlos a todos rápidamente. La acción irá cambiando de situación en varios laterales del laboratorio y finalmente en la parte de abajo. 14

17 Ron, el nervioso

Debes acabar la misión en **menos de 12 minutos y medio y realizar 5 disparos a la cabeza como mínimo.**

Nada más empezar, súbete al buggy y ve al punto señalado para llegar a la tienda de armas antes que tu compañero. Ya en la tienda, compra el rifle de francotirador, el silenciador y la mirilla avanzada. Vuelve al buggy y ve al siguiente punto.

Cuando acabe el vídeo apunta a tu compañero y luego ve acabando con los objetivos que te indique incluido un helicóptero.

Tras el siguiente vídeo, corre con el buggy hacia el hangar y sube en el ala del avión. Desde aquí debes disparar a todos los moteros que veas. Tras la siguiente escena pilotarás un avión y debes pasar por debajo de seis puentes. En el apartado de **coleccionables** está la localización de los más próximos según avanzas. Tras soltar la carga cerca de unos barcos en el mar vuela hasta el hangar para terminar la misión. 15

18 Laberinto de cristal

Esta misión debes acabarla con un **mínimo del 80% de precisión, realizar 10 disparos a la cabeza, recibir poco daño y acabar con 2 enemigos de un disparo.**

Conduce hasta el punto indicado, sube a la colina y desde aquí podrás **acabar con todos los enemigos sin que te detecten.** Los últimos enemigos están dentro de la granja, acaba con ellos y baja al laboratorio químico. Coge la lata de gasolina para hacer un rastro hasta fuera y dispara para destruir la granja. Luego súbete al buggy y escapa de la zona. 16

19 El reencuentro

Conduce hasta el campamento de caravanas de los moteros, rodéalo por la izquierda y ve poniendo las bombas adhesivas en las caravanas que indican y finalmente en la central. **Hazlo sin que nadie te vea.** Cuando estén colocadas explótalas y prepárate para acabar con los moteros que queden **disparándoles en la cabeza y sin recibir daño.** Vuelve al vehículo y sigue el camino marcador. 17

20 Fama o drama

Conduce hasta la zona del evento. Al bajar un hombre te dirá que no puedes aparcar ahí, pégale un puñetazo y entra en el edificio. Tras el vídeo sal corriendo y sube en el camión, debes **conducirlo sin que se llegue a soltar el remolque**. El resto de la misión es perseguir al objetivo lo más cerca posible hasta llegar al canal de la ciudad. Debes ir a la **máxima velocidad** posible para conseguir otro desafío. 18 »





Huevos de pascua
Extraterrestre congelado



Para ver este huevo de pascua debes avanzar en el juego hasta llegar a la misión "Desenterrando el pasado".

Avanza por la carretera y antes de pasar por las vías del tren baja por la ladera de la carretera. De este modo podrás llegar hasta un río congelado. Bajo el puente encontrarás al extraterrestre congelado, atrapado en el hielo.

Consejos y listezas
Cómo conseguir dinero de forma rápida



Cerca de los residuos tóxicos 22 y 23 (mira el mapa de coleccionables) encontrarás un fardo de dinero con 25.000$. Lleva al personaje con mejor capacidad pulmonar a coger el fardo y cuando lo tenga cambia rápidamente a otro personaje y luego vuelve, lo más rápido posible, al que esta buceando. Al regresar al buceador el fardo volverá a estar disponible y podrás repetir el proceso de forma infinita. Por desgracia, este bug tan práctico se ha corregido con una actualización. Siempre puedes borrar la actualización, jugar sin ella para conseguir todo el dinero que necesites y después actualizar.













» 21 Explorar el puerto

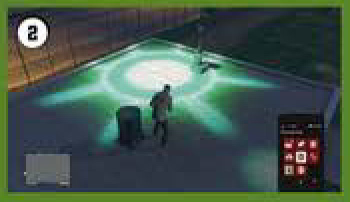
Debes completar la misión **en menos de veinte minutos y sin causar altercados en el muelle.**
La primera parte de la misión se basa en mover unos contenedores de sitio, primero usando un vehículo llamado manipulador y luego una grúa. No tiene más complicación.
En la segunda parte debes realizar unas fotos tal y como te indique tu compañero. Procura no hacer tonterías, ni llamar la atención.
Una vez hayas terminado tu trabajo artístico con las fotografías ya sólo tienes que salir del puerto tranquilamente y sin armas barullo para completar la misión.



huevos de pascua

Los 4 ovnis







Los Santos es tan divertido, que incluso los alienígenas lo visitan. Aquí te explicamos dónde disfrutar de 4 avistamientos ovni:

• El primer ovni aparece en el Monte Chiliad, durante un día de tormenta, a las tres de la madrugada y sólo si se tiene el 100% completado. Sube a la parte más alta del monte usando el telesilla o un helicóptero. ❶

• El segundo de los ovnis aparece en Fort Zancudo. Para poder verlo tendrás primero que lograr entrar en la base a las tres de la madrugada e ir hasta un búnker en el que veras una extraña luz en el techo. ❷ Una vez que la veas quedará desbloqueado otro ovni exactamente en el mismo punto en el cielo.

• El tercero esta en Sandy Shores, en el parque en honor a los alienígenas. Sube con el helicóptero lo máximo que puedas para ver el ovni.

• El cuarto ovni lo verás en el fondo del océano, al este de las islas de más al norte de Los Santos. ❸

22 Cargobob

Debes completar la misión **en menos de cinco minutos y medio.**
Acaba con los guardias de la entrada de la base y corre hacia el lado izquierdo al entrar.
Súbete a cualquier vehículo para salvar tu vida y ve hasta el punto indicado para abordar la aeronave. Al subirte **ve hacia el hangar que está más próximo a la casa de Trevor** y así llegarás a tiempo para cuando el ejército deje de perseguirte. ⓳

23 Minisubmarino

Debes completar la misión **en menos de ocho minutos y medio.**
Sube al barco por la escalera de embarque, usa un arma con silenciador contra el guardia antes de que te detecten y pulsa el **botón de la grúa para hacer caer el submarino.**
Conduce el submarino hasta el punto indicado y cuando acabe la siguiente escena de vídeo lo tendrás que llevar con un camión hasta otro hangar del puerto. ⓴

24 Asesinato en el hotel

Ve al parking que te señala la misión y espera a que acabe la cuenta atrás para que salga el objetivo al que debes asesinar del hotel. Usa un rifle francotirador para matarle. ㉑

25 El asesinato múltiple

Esta misión es como la anterior, sólo que son varios objetivos los que debes matar. Para conseguir oro debes tardar **como máximo 6 minutos.** ㉓

26 Muerto viviente

Debes completar la misión **en menos de 9 minutos y medio, con una precisión mínima del 70%, recibiendo el menor daño posible, realizar 14 disparos a la cabeza y matar a 4 enemigos como mínimo con la habilidad de Michael activada.** Ahí es ná...
Levántate de la camilla y acaba con el guardia, luego examina los cadáveres de la morgue y sigue avanzando por el edificio. El punto verde del minimapa son tus armas, así que sube un par de pisos para cogerla.





Consejos y listezas
Cómo conseguir dinero en la bolsa

Conseguir dinero en la bolsa puede llegar a ser un proceso lento y bastante aleatorio. El mejor método para conseguir dinero es ir al aeropuerto y anotar las empresas de los aviones que veas en la pista. Cuando sepas cuáles son, entra en la bolsa y revisa las acciones de dichas empresas, compra todas las que puedas de la más barata y luego destruye todos los aviones de la competencia en el aeropuerto. Cuando pasen doce horas en el juego las acciones de la bolsa habrán cambiado y con un poco de suerte las de tu empresa estarán por las nubes.

Ten cuidado con los enemigos que verás por el camino, **ve lento y no tendrás problemas en conseguir todos los desafíos a la vez.** Cuando tengas tu equipo acaba con los últimos enemigos y salta por la ventana, sube en un coche y escapa de la policía para poder ir al punto donde acabará la misión. (23)

27 ¿Alguien dijo yoga?

Debes completar la misión **en menos de quince minutos.** La misión es muy fácil, será una clase de yoga con tu esposa y tu entrenador. Para conseguir el oro debes **hacer todas las posturas sin fallar.** (24)

28 Tres son multitud

Debes **completar la misión en 7 minutos y medio, con una precisión del 60% y con 10 disparos a la cabeza.** Empieza la misión reuniéndote con Dave, sube en el coche y ve hasta el desguace para reunirte con Trevor. Tras la siguiente escena debes volar hacia el edificio que te indica la misión. Otra escena más te dejará con Michael haciendo rapel y deberás **cambiar a Franklin para cubrirle con el rifle francotirador** hasta que sea rescatado.

Una vez en el helicóptero tendrás que usar a Franklin para derribar a los helicópteros quietos y luego **será mejor que uses a Trevor para controlar el helicóptero** y así no te bajará el % de precisión al intentar disparar tú. Cuando ya no quede nadie, ve de nuevo al punto que te indican para acabar la misión. (25)

29 Safari por el barrio

Debes completar la misión en **7 minutos, con una precisión del 70% y con 12 disparos a la cabeza.**

La primera parte de la misión consiste en salir vivo del barrio. **Usa a Trevor**, porque gracias a su habilidad terminarás la zona fácilmente. Al final de la calle la policía te cortará el paso y el grupo decidirá tomar unas motos de agua para llegar a otro lazo. Al bajar de las motos de agua corre sin parar hacia la izquierda para despistar a la policía y **roba el primer coche que veas** para ir al punto donde acabara la misión. (26)

30 De libro

Esta misión seguramente deberás repetirla varias veces. Tendrás que realizar un interrogatorio y debes tomar la decisión sobre qué hacer con una persona: electrocutarle, sacarle un diente, golpearle con la llave inglesa o usar el ahogamiento simulado. Puedes usar la que quieras, pero otro de los desafíos es **conseguir que no se le pare el corazón** y para ello usa primero las pinzas para electrocutarle en pequeños tiempos. Pónselas un poco y suéltale para que se relaje.

La otra parte de la misión es de Michael. Debes ir yendo a las direcciones que dice la persona interrogada hasta que llegues al sitio correcto. (27)

31 Máscaras

Esta misión es la más rápida del juego. Debes entrar en la tienda de máscaras y **comprar tres máscaras de hockey blancas en menos de veinte segundos.** (28)

32 Grúa

Debes completar la misión en tres minutos. En esta misión debes conducir una grúa y llevarla al punto indicado **sin dañarla y habiéndola puesto al máximo de velocidad.** Nada más empezar súbete a la grúa y llévala con mucho cuidado al solar del FIB. (29)

33 Ropa de trabajo

Esta misión es igual de fácil y rápida que la de máscaras. Entra en la tienda de ropa y compra **tres prendas de distinto color en menos de treinta segundos.** (30)

»























» 34 Camión de basura

Debes terminar la misión en menos de cinco minutos.
Nada más empezar verás el camión al otro lado de la calle, róbalo y llévalo al destino **sin que reciba daño y poniéndolo al máximo de velocidad,** aunque esta vez es más difícil dado que te perseguirá la policía.

35 El golpe a Merryweather

Debes terminar la misión en menos de catorce minutos y medio.
Sube al vehículo con el grupo y conduce hasta el aeródromo. Usa el Cargobob para coger el submarino con el cable y llévalo al punto indicado en el mar. Ahora controlarás el submarino y deberás ir al punto rojo que te indican en el radar para **encontrar un dispositivo en menos de dos minutos.** Cuando lo tengas deberás usar de nuevo el Cargobob para coger el submarino e ir al aeródromo. A la vuelta tendrás que controlar a Franklin para acabar con todos los enemigos que te persiguen. Cuando no quede nadie, lleva el submarino al aeródromo y suéltalo con cuidado. (31)

36 El bloqueo

Debes terminar con **12 disparos a la cabeza y un 60% de precisión.**
Sube al camión de la basura y ve al punto indicado. Cuando acabe la escena atraviesa el camión en la calle para impedir el paso al furgón. Luego usa a otro personaje para embestirlo y abre la parte trasera con una bomba adhesiva. Las alarmas se activarán y tendrás que acabar con todos los policías que lleguen. Nada más empezar **elige a Trevor y prepárate para destruir un helicóptero.** Antes de que acabe la misión **debes cambiar diez veces de personaje,** por lo tanto cuanto antes lo hagas, mejor. Cuando dejen de venir policías súbete en el camión de basura, destrúyelo en el punto indicado. Unos trayectos más en coche y listo. (32)

37 Me enfrenté a la ley

Debes terminar en menos de 12 minutos. Sube al coche y ve al punto indicado. **Usa la habilidad de Franklin al menos una vez** para completar un desafío. Cuando llegues, comenzará una carrera contra dos contrincantes. En un tramos verás **dos camiones pegados entre los que debes pasar** y un poco más adelante dos autobuses. Cuando **juegues con Michael asegúrate de seguir a Trevor** para pasar por el mismo túnel que él y alcanzar a los corredores, robarles los coches y llevarlos al punto final. (33)

38 Sr. Richards

Tras la escena, sube en el coche y ve al punto indicado. Salta sobre la valla y sube la escalera hasta el primer tejado. Acércate al hombre junto al conducto de ventilación y **noquéalo sin que te vea.** Sube por la escalera de la izquierda y quédate tras el conducto de ventilación hasta que llegue otro trabajador y noquéalo. Vuelve abajo y sube por la otra escalera. Verás a dos personas que debes noquear. Finalmente sube la escalera del fondo para encontrarte con **Rocco, al que deberás vencer en una pelea sin que te golpee.** El último objetivo es subir al helicóptero y llevarlo al estudio, así que **aterriza con cuidado para conseguir el desafío.** (34)

39 Asesinato de vicio

Es igual que las anteriores de asesinato. En este caso el **desafío consiste en no ser detectado por la policía.** Ve al punto indicado y espera a que la chica se vaya a subir a un coche para acabar con el conductor. Huye por la autopista de al lado. (35)

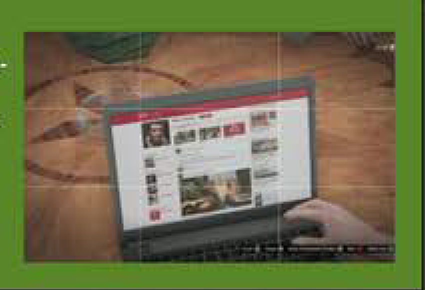
40 El asesinato del bus

Esta es otra misión de asesinato. Ve al punto indicado, sube al autobús y condúcelo por la ruta marcada hasta que el objetivo se suba. Al verte saldrá corriendo y **deberás atropellarle.** Luego bájate y huye de la zona. (36)



Huevos de pascua
Niko Belic tiene perfil de Lifeinvader

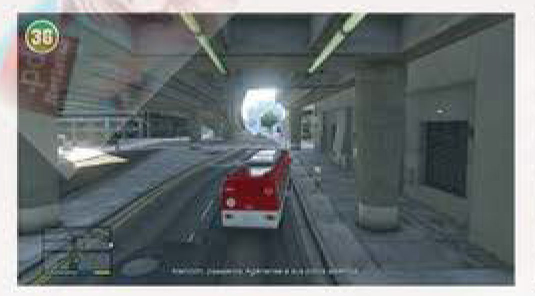
Para ver este huevo de pascua debes jugar con Michael y esperar a que tu hijo Jimmy se ponga con el ordenador en la mesa que da al jardín de la casa. Acércate a él para comprobar que está en "Lifeinvader". Usa la cámara del móvil para hacer zoom en la pantalla y...

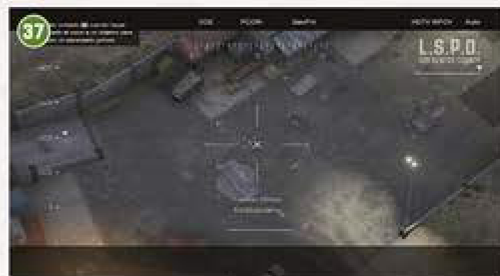


Consejos y listezas
Repara coches gratis

Si tienes el coche dañado guarda la partida manualmente y cárgala. Al volver al juego tendrás tu coche completamente reparado. En algunos casos funciona con aeronaves pero si está muy dañada es posible que la aeronave no aparezca al cargar.













41 cámara aérea

En la primera parte de esta misión irás de copiloto en un helicóptero y tendrás que ir a las zonas azules. Cuando **estés en un punto azul, usa R2 para analizar a la persona y luego el botón L1 para escuchar** su conversación. **Debes escuchar tres conversaciones** antes de encontrar al objetivo de la misión. Cuando lo hagas, síguele hasta que saque el coche del garaje y luego síguele para indicarle a Franklin el camino que sigue hasta llegar a un parking. Al llegar al parking activa la visión nocturna y dile a Franklin que examine al hombre que está sentado en un coche a la izquierda para encontrar al objetivo. Tras el cambio de personaje **dispara al objetivo a la cabeza, sube en el coche y llévalo hasta el aeropuerto sin que reciba ni un solo golpe.** (37)

42 caída libre

Debes terminar la misión en menos de nueve minutos y cuarenta y cinco segundos.

Sube al coche y ve al punto indicado para encontrar una furgoneta que contiene una potente arma. Úsala para **derribar con sólo tres disparos un avión** que aparecerá sobrevolando la ciudad, apunta al cuadrado rojo y la bala impactará en el motor del avión. La segunda parte de la misión se realiza con Trevor. Irás subido en una Sanchez y debes perseguir al avión hasta que finalmente se estrelle. Acaba con el objetivo y coge el maletín. De nuevo jugarás con Michael, así que ve al punto de reunión para completar la misión. (38)

43 infiltrado

Debes entregar el JB sin daño.

Espera a que acabe la llamada y entra en el estudio de cine. **Ve hacia el actor sigilosamente y pégale un puñetazo por la espalda.** Avanza hasta llegar al coche, súbete y rápidamente sal del estudio. Al actor le verás fuera de su caravana, así que **asegúrate de atropellarle.** Una vez fuera serás perseguido. En cuanto puedas, activa el asiento eyector para echar a la mujer y ya sólo te queda **escapar de los perseguidores sin que el coche reciba daño y habiéndolo puesto al máximo de velocidad.** (39)

44 leves turbulencias

Debes terminar la misión con un mínimo de ochenta por ciento de precisión.

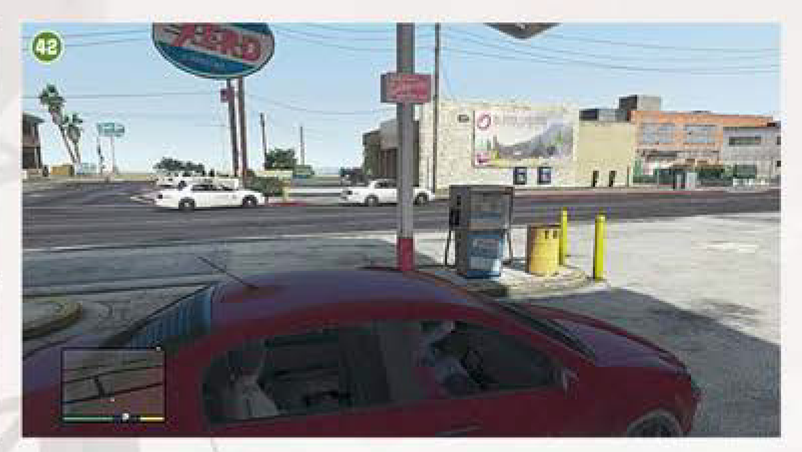
Conduce hasta el aeródromo y sube en el avión. **Debes pilotar lo más bajo posible** para no ser detectado hasta que te den el aviso de que ya puedes aumentar la altura. Sigue al avión enemigo para entrar por la parte trasera. Una vez dentro del avión acaba con todos los enemigos y hazte con los controles del avión. Tras un rato de pilotaje aparecerán unos cazas con la intención de derribarte. Cuando te impacten con un par de cohetes tendrás que »

tomar altura para saltar desde el avión. Cuando la cámara muestre el interior del avión **verás un todo terreno Mesa**, condúcelo y salta con el del avión. Al saltar abre el paracaídas y aterriza para terminar la misión. (40)



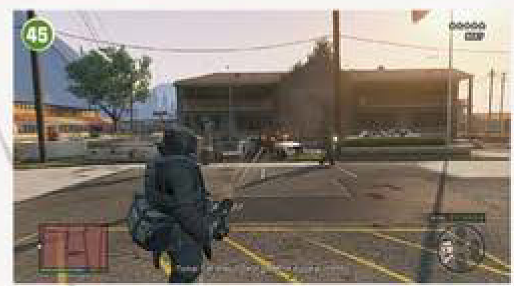












» 45 El asesinato de la obra

Tienes que avanzar hasta la obra y allí usa el ascensor que encontrarás de la parte trasera para llegar a las plantas superiores del edificio.
Al salir del ascensor tendrás que acabar con todos los enemigos que veas. Después deberás utilizar el siguiente ascensor para subir al tejado del edificio. Aquí verás **un helicóptero que debes derribar.** Luego salta desde el tejado y **usa el paracaídas para acabar la misión.** 41

46 Preparación del golpe de Paleto

Simplemente tienes que conducir hasta llegar al banco. Una vez allí, examina la parte delantera y dispara a la alarma para comprobar de este modo la capacidad de reacción de la policía. Cuando termine el control cambia el control a Trevor e inicia una carrera hasta el laboratorio. **Asegúrate de ganar.** 42

47 Depredador

Debes terminar la misión en menos de nueve minutos, con una precisión mínima del setenta por ciento, un mínimo de tres tiros a la cabeza y no matar a ningún animal.
Persigue a los dos hermanos hasta llegar a la montaña y entonces jugarás con Michael y Trevor. Ve hasta la montaña donde está Franklin y acaba con los enemigos que están vivos. Cuando uno de ellos lance un cohete, **controlarás a Franklin y Chop para dar caza a los últimos hermanos.** El último paso de la misión será recoger a Franklin e ir los tres juntos al aeródromo. 43

48 Material militar

Debes realizar como mínimo 5 disparos a la cabeza durante la misión.
Equípate las bombas adhesivas y pon algunas en la carretera. Vuelve a subir la montaña y espera a que llegue el convoy. **Cuando el primer coche esté cerca de las bombas,** detónalas y luego acaba con todos los soldados para coger el vehículo más grande y llevarlo al punto donde acabará la misión. 44

49 El golpe de Paleto

Debes terminar la misión en menos de dieciséis minutos y con una precisión del 50%como mínimo.
Sube a la furgoneta y ve al punto indicado para robar el banco de la misión anterior.
Cuando lo empieces atracar llegará la policía y saldrás haciendo uso de todo tu armamento. **Debes acabar con todos los policías y vehículos que ves en la calle.** Hazlo en varias zonas hasta llegar a una obra y acaba con todos los soldados hasta que se inicie una escena de vídeo en la que traerán un tanque.
Ahora controlarás a Franklin mientras conduce una excavadora. Sal a la calle y ve todo recto sin parar hasta la zona de obra para salvar a tus compañeros llevándolos hasta el edificio que te indican.
Una vez dentro avanza matando a todos los enemigos hasta llegar a la zona donde parará un tren y súbete para terminar la misión. 45

50 Descarrilado

Debes terminar la misión en menos de once minutos y medio.
Sube en la moto y conduce hasta llegar al punto indicado para encontrarte con un tren.
Debes ir por el lado de la montaña para realizar un salto y caer encima del tren al primer intento.
Una vez arriba, conduce hasta llegar a la cabina y tras un pequeño recorrido controlarás a Michael. Conduce hasta el puente que te indican y cuando acabe la escena acércate al contenedor naranja y lanza un par de bombas adhesivas desde la lancha para abrirla.



Huevos de pascua

La secta altruista

En una de las laderas del Monte Chiliad encontraras una especie de aldea a la que debes llevar a una persona para conseguir un trofeo, pero no puedes llegar a pasar. Si quieres entrar debes hacerlo desde el aire o bajando desde el punto más alto de la montaña. La secta está compuesta por caníbales a los que les gusta ir desnudos, una combinación bastante curiosa.

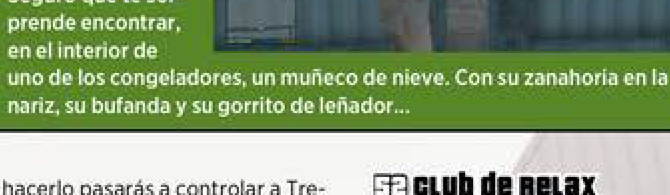






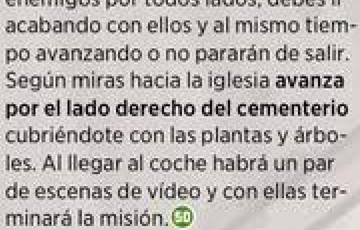


huevos de pascua
muñeco de nieve en un almacén



En la parte este de la ciudad encontrarás un largo callejón que te lleva a un almacén de congelados. No seas tímido y echa una miradita dentro. Seguro que te sorprende encontrar, en el interior de uno de los congeladores, un muñeco de nieve. Con su zanahoria en la nariz, su bufanda y su gorrito de leñador...

consejos y listezas
"P-996 Lazer" el caza más rápido del juego



Ve a Fort Zancudo y en las pistas cerca de los hangares encontrarás unos cuantos de estos cazas. Debes tener mucho cuidado y despegar cuanto antes, porque al entrar en la base conseguirás de forma automática cuatro estrellas de búsqueda. Una vez que lo tengas llévalo a un hangar para tenerlo para siempre. No encontrarás nada más rápido.

Al hacerlo pasarás a controlar a Trevor y deberás acabar con unos cuantos enemigos que te esperan por la zona y también durante el descenso del río.
Al llegar al mar sigue hasta llegar a la costa y acércate a los coches para acabar la misión. 46

51 negocios turbios

Debes terminar la misión en menos de trece minutos y medio, quince disparos a la cabeza, una precisión mínima del 70% y aturdir a ocho enemigos con la pistola eléctrica. Y nada más, tranquilo...
Menos mal que la esta misión es bastante lineal. Se trata básicamente de acabar con todos los enemigos que aparecen, conseguir una muestra del laboratorio y escapar de la zona, después de usar el helicóptero para transportar un dispositivo. Céntrate en apuntar bien... 47

52 club de relax

Esta misión es de las más fáciles del juego. Lo único que tienes que hacer es llegar al club de striptease **en menos de cuatro minutos.** Y aprovecha para relajarte un poco, que a estas alturas no te vendrá nada mal. 48

53 investigar el golpe

Debes terminar la misión en menos de once minutos.
Primero juega con Michael e inspecciona la entrada principal y la de atrás del banco, al hacerlo cambiarás y pasarás a controlar a Trevor. Dirígete al aeródromo y ve hacia la ciudad pilotando el helicóptero. Al llegar te indicarán la ubicación de unas furgonetas blindados a los que **debes seguir, pero no muy cerca o se darán cuenta.**
Según les vas siguiendo pasarán por debajo de un puente. Tú también debes hacerlo con el helicóptero. Más adelante pasarán por un túnel bajo un edificio por el que tú también debes ir con el helicóptero. No te pongas nervioso y será pan comido. Cuando termine la escena de vídeo en la que entras por la puerta de atrás, rodea rápidamente el edificio para encontrar la zona de obras en la parte trasera. Allí espera a que Lester termine de explorarla. Cuando haya terminado vuelve al aeródromo para completar la misión. 49

54 desenterrar el pasado

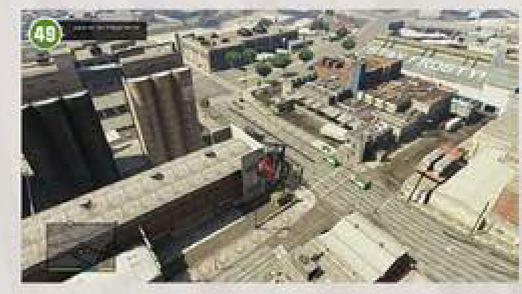
Debes terminar la misión en menos de once minutos, conseguir veinte tiros a la cabeza y una precisión del ochenta por ciento.
La primera parte de la misión **varía si se juega con Trevor o con Michael,** pero con cualquiera de las dos te terminará llevando a un cementerio en el que jugarás con Michael.
Tras la escena de vídeo aparecerán enemigos por todos lados, debes ir acabando con ellos y al mismo tiempo avanzando o no pararán de salir. Según miras hacia la iglesia **avanza por el lado derecho del cementerio** cubriéndote con las plantas y árboles. Al llegar al coche habrá un par de escenas de vídeo y con ellas terminará la misión. 50

55 pack man

Debes terminar la misión en menos de doce minutos.
Toda la primera parte de la misión se basa en conducir el camión que tiene todos los coches.
En la segunda parte, la policía te seguirá y Franklin usará el coche JB para lanzar pinchos a los coches patrulla. **Debes acabar con todos ellos antes de llegar al final** o se dará por fallida la misión.
Cuando entregues el camión sano y salvo terminarás la misión. 51 »


47


48


49


50



51













» 56 Carne fresca

Debes terminar la misión con un mínimo de diez tiros a la cabeza y un 75% de precisión. También debes saber que **sólo puedes cambiar de personaje un máximo de tres veces.** Sube al coche de Franklin y abre el móvil para activar el programa de señalización. Sigue el indicador para llegar a la fábrica donde está Michael. Desde este punto **no cambies nunca de personaje** a no ser que lo haga el propio juego. Avanza por la fábrica matando a todos los enemigos teniendo en cuenta los desafíos mencionados. Cuando encuentres a **Michael dale un arma para que se libere,** desde aquí seguid el camino juntos para salir y luego hasta casa de Michael para terminar la misión.

57 La balada de Rocco

Debes termina en menos de 3 minutos. Esta es otra misión facilona. Nada más empezar sube al coche y persigue a Rocco. Dispara a su coche para que pare y acaba con él. 52

58 Limpiando el FIB

Debes terminar la misión en menos de nueve minutos.
Sube al coche y ve al punto indicado, donde tendrás que esperar mientras revisas todas las matrículas de los coches que salen pulsando ● hasta que aparezca el correo. Cuando salga debes seguirle hasta su casa, donde verás un vídeo en el que conseguirás su ropa y su ID. Vuelve al coche y luego al despacho de la fábrica para terminar la misión. 53

59 Reuniendo a la familia

Debes terminar la misión en menos de diez minutos y medio.
Esta misión es muy fácil, ya que debes jugar con Michael e ir recogiendo a los miembros de la familia para ir a una reunión del psiquiatra todos juntos. 54

60 Planes para el arquitecto

Esta misión se juega con Franklin. Avanza por la zona de la obra y sigue al arquitecto hasta subir por el ascensor. Una vez arriba del edificio síguele hasta estar solos y pégale para conseguir los planos. Cógelos y salta del edificio para huir. Conduce rápidamente cualquier coche **para llegar al punto final en menos de cuarenta y cinco segundos.** 55

61 Amor de padre

En esta misión la hija de Michael nos pide que busquemos a un hombre que la está acosando. Iremos a varios sitios hasta dar con el lugar donde está el acosador y **podemos elegir si hablar con él o matarlo,** de cualquiera de las formas conseguiremos el oro.

62 Camión de bomberos

Nada más empezar la misión marca el 911 en el teléfono. Durante la llama pide que vengan los bomberos. Cuando lleguen róbales el camión y **llévalo al punto indicado sin que sufra daño.** 56

63 Problemas legales

Debes terminar la misión en menos de cinco minutos y medio.
Sube al coche y dirígete lo más rápido posible hacia el aeropuerto por el camino que te indican.



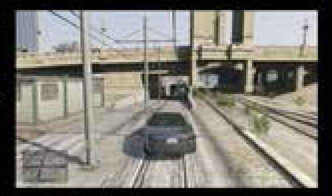
Huevos de Pascua
Esclusa en el fondo del mar

Si vas buceando al sur de los residuos tóxicos 11-12-13 (consulta el mapa de coleccionables), podrás ver en el fondo del mar una esclusa que emite una misteriosa luz amarilla y que podría hacer referencia a una conocida serie de televisión.



Consejos y listezas
La mejor vía de escape

Para cualquier misión o momento en el que tengas que escapar debes usar el metro. En la ciudad encontrarás varios accesos e incluso en nuestros mapas de coleccionables. Si tienes que huir de la policía, entra con el vehículo que quieras y espera a que se cansen de perseguirte. Ni siquiera llegarán a entrar en el metro. Deja siempre puesto un punto de interés y así lo tendrás localizado para cualquier emergencia.





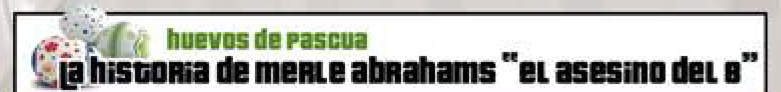


Al llegar verás cómo la policía persigue a Molly. Debes pulsar el botón de acción para ver la cámara de las noticias y **visionar en total quince segundos (no hace falta que sean seguidos).** Sigue persiguiendo a la productora hasta que finalmente suelte el rollo de la película en un hangar.
Coge el dichoso rollo de película y sube en algún jet para salir volando del aeropuerto y **escapar de la policía en menos de dos minutos.**

64 asalto al fib

Debes terminar la misión en menos de dieciocho minutos.
Sube en el coche y ve hacia el edificio del FIB. Pasa el torno y sube por el ascensor. **Coge la fregona y el cubo y limpia todas las manchas del pasillo en menos de tres minutos.** En cada pasillo también debes poner un objeto donde te indican. Cuando hayas terminado, ve a dejar la fregona y sal del edificio. Al salir controlarás al otro grupo. Ve al punto indicado y activa las bombas. Entra en el edifico vestido de bombero y sigue el camino dentro del edificio hasta encontrar los datos del servidor. Desde este punto **debes salir del edificio lo mas rápido que puedas,** en la calle subir en el camión, destruirlo y finalmente ir a casa de Lester. 57 »





huevos de pascua
la historia de merle abrahams "el asesino del 8"

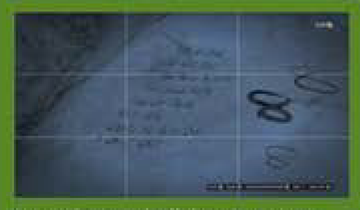
Merle Abrahams era un vecino de la zona de Sandy Shores que tenía una extraña obsesión con el número ocho, tanto es así que realizo una macabra cadena de asesinatos con un total de ocho víctimas.



Vivía en una residencia al norte de Sandy Shores y en ella podemos ver algunas pintadas realmente extrañas e incluso en las fachadas mensajes de sus propios vecinos pidiéndole que se marchase de la zona por miedo a la locura de este hombre.



En una de las casas de la zona oeste encontramos el recorte de un viejo periódico en el que una noticia nos hace saber que Merle fue arrestado y que ingresó en prisión, pero que nunca llegó a decir donde oculta los cuerpo de sus ocho víctimas.



Los primeros indicios de su perversa mente los podemos ver en algunas piedras de Sandy Shores, en la que se encuentran unas rimas indicando como fueron cada uno de sus ocho asesinatos



En otra de las rocas cerca de la anterior encontramos un texto en el que indica que sabe que le están persiguiendo (refiriéndose a la policía), pero que nunca dirá nada de los cadáveres.



Tras ser perseguido por la policía, Merle Abrahams fue sentenciado a prisión, jamás llegó a revelar el paradero de sus víctimas pero en una pared del patio de interior de la prisión podemos encontrar otra interesante frase...



Si nos fijamos en el mapa vemos que el dibujo que pintó en la pared de la cárcel corresponde a las islas más al norte de Lo Santos , donde repartidos entre todas las islas encontraremos finalmente los ocho cadáveres.













» 65 atando cabos

Debes terminar la misión en menos de siete minutos y realizar un mínimo de diecisiete tiros a la cabeza. Esta misión también es completamente de acción. Debes acabar con todos los enemigos de la zona, y cuando acabes con el último terminará la misión. **Asegúrate de derribar el helicóptero** que llegará a la zona para completar de este modo un desafío más. 59

66 Lamar de problemas

Debes terminar la misión en menos de trece minutos y medio, realizar un mínimo de dieciocho tiros a la cabeza y con una precisión del 70%. Al comenzar la misión tendrás que llevar a cada miembro del grupo al punto que más te guste. **Con cada uno tendrás que jugar un poco para matar por lo menos a un enemigo.** Empieza con Franklin y avanza hasta encontrar a Lamar. Cuando vayas a irte aparecerán más enemigos y debes esperar a que tus compañeros lleguen a la zona para cubrirte la salida y completar la misión. 59

67 cataclismo

Debes terminar la misión en menos de seis minutos y medio y realizar un mínimo de doce tiros a la cabeza. Entra en la tienda de ropa, en el lado derecho puedes comprarte un esmoquin. Sal de la tienda y sube en la limusina. Ve al cine para ver un vídeo y vuelve rápidamente a la limusina para ir hasta tu casa. Aquí tendrás que acabar con todos los soldados para terminar la misión. 60

68 lecciones para padres

Esta misión **no tiene ningún desafío especial**, sólo tienes que completarla y conseguirás el oro. 61

69 tuneladora

Debes terminar la misión en menos de cinco minutos. El objetivo principal es robar la tuneladora sin ser visto. En la zona verás varios guardias patrullando y sólo debes esperar un buen momento para ir avanzando hasta la máquina. Ve por el callejón del lado derecho, sube por los contenedores y salta junto a la casa prefabricada. Desde aquí espera a que pase uno que patrulla la zona y ve a la tuneladora. Cuando ya estés subido condúcela fuera de la zona para completar la misión. 62

70 desviado

Debes terminar la misión en menos de cuatro minutos y medio. Esta misión empieza con Michael, usa la pistola eléctrica contra los dos guardias de la estación y luego manipula las palancas para cambiar las vías. Cuando pare el tren será el momento de manejar a Trevor. **Usa un helicóptero para robar la locomotora** y llévala al aeródromo de Trevor. Luego repite la misma operación con un vagón para completar la misión.

71 el gran golpe

Debes terminar la misión en menos de dieciséis minutos, realizar veinte tiros a la cabeza y terminar con una precisión del 75% al menos. Este golpe tiene dos métodos para completarse y la verdad que el "A" resulta más simple y tiene menos acción que el "B".
En "A", entrarás tranquilamente en la cámara del oro y lo sacarás sin problemas, pero luego te descubrirán y habrá un tiroteo en la ciudad para después huir con el dinero.
El "B" empieza con acción desde el principio, teniendo que usar la tuneladora y acabando con varias oleadas de policías durante el robo e incluso después de haberlo completado. 63

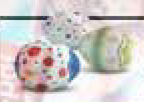
AVISO IMPORTANTE

La siguiente misión es únicamente de Franklin y en ella tendremos que elegir la última misión que vamos a querer realizar entre tres posibles opciones. Cada una de ellas tiene sus consecuencias. Nosotros no vamos a decirte cuáles son las consecuencias de cada una, porque el propio juego las indica, pero sí te indicamos que la misión correcta que debes elegir: es la C.

consejos y listezas
3 personajes, 3 formas de ver la historia

Durante el modo historia veras que algunas de las misiones de la historia se pueden iniciar con distintos personajes. Cada personaje tiene escenas y conversaciones únicas que sólo podrás ver si juegas con dicho personaje. Prueba a repetir las misiones con distintos personajes para ver todas las escenas.





huevos de pascua
el misterio del monte chiliad

Aparte del ya mencionado Ovni del Monte Chiliad también podemos encontrar un enigmático dibujo en una pared. En él aparecen símbolos como un ovni, un huevo quebrado, un hombre con jetpack y otros cuadrados sin símbolos específicos. ¿Serás capaz de descifrar el misterio?





En caso de que quieras ver el final A y B, desactiva el sistema de guardado automático y, una vez que acabes el juego, vuelve a cargarlo para ver el otro final. Recuerda elegir el final C el último o lo más probable es que conseguir el 100% ya no te sea posible.

72 opción sensata (final a)

El oro de esta misión se consigue al matar al objetivo correspondiente a este final.

73 ha llegado la hora (final b)

El oro de esta misión se consigue al matar al objetivo correspondiente.

74 la tercera vía (final c)

Debes terminar la misión en menos de veintiún minutos y medio, realizar veinte tiros a la cabeza y con una precisión del setenta por ciento. Ve a la casa de Lester para disfrutar de un nuevo vídeo. Cuando termine ve a recoger a Lamar **lo más rápido que puedas** y luego ve a la fábrica que se te indica. Aquí te estarán esperando Michael y Trevor. En esta zona debes acabar con todos los enemigos. Irán llegando varias oleadas de refuerzos e **incluso un helicóptero** en la zona exterior: prepárate para derribarlo rápidamente o te acribillará. Cuando ya no queden enemigos verás un vídeo y luego deberás **ir a matar a los tres objetivos principales.** Empieza por el de Michael, ya que debes **matarle sólo a base de puñetazos.**
El siguiente es el de Trevor y **debes matarlo de un disparo a la cabeza.** El tercero será el de Franklin y debes matarlo **con la bomba adhesiva.** Cuando muera el último volverás a controlar a Trevor para ir a por otro objetivo. Entra en la casa, acaba con todos los enemigos y secuestra al objetivo. Cuando acabe el vídeo tendrás que **conducir lo mas rápido que puedas** para llegar a tiempo al punto donde se iniciará la escena final...

listado de trucos

Los trucos en *Grand Theft Auto V* se activan pulsando ciertas combinaciones de botones. Debes saber que cuando los trucos se activan, se desactivan los trofeos por lo tanto asegúrate de no usarlo en algún momento en el que se desbloqueen trofeos o los perderás y tendrás que volver a repetirlo. Te recomendamos que los uses para divertirte un rato y que cuando quieras volver a la historia principal cargues la partida de nuevo.

VARIOS

- Gravedad lunar: ←, ←, L1, R1, L1, →, ←, L1, ←
- Aumentar el nivel de búsqueda: R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →
- Bajar nivel de búsqueda: R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←
- Conseguir paracaídas: ←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ←, ←, →, L1
- Caer desde el cielo: L1 L2 R1 R2 ← → ← → L1 L2 R1 R2 ← → ← →
- Apuntar en cámara lenta: ■, L2, R1, ▲, ←, ■, L2, → ✖
- Modo borracho: ▲, →, →, ←, →, ■, ●, ←
- Cambiar el clima: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■
- Coches deslizantes: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1
- Jugar a cámara lenta: ▲, ←, →, →, ■, R2, R1

VEHÍCULOS

- Helicóptero Buzzard: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- Avión de acrobacias: ●, →, L1, L2, ←, R1, L1, L1, ←, ←, ✖, ▲.
- Comet: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- Camión de la basura: ●, R1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1.
- Limusina: R2, →, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Caddy: ●, L1, ←, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- Rapid GT: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ←, ●, R2.
- Duster: →, ←, R1, R1, R1, ←, ▲, ▲, ✖, ●, L1, L1.
- Sánchez: ●, ✖, L1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1.
- PCJ-600: R1, →, ←, →, R2, ←, →, ■, →, L2, L1, L1.
- BMX: ←, ←, →, →, ←, →, ■, ●, ▲, R1, R2.

PODERES

- Correr más rápido: ▲, ←, →, →, L2, L1, ■.
- Nadar más rápido: ←, ←, L1, →, →, R2, ←, L2, →.
- Recargar la habilidad: ✖, ✖, ■, R1, L1, ✖, →, ←, ✖.
- Puños explosivos: →, ←, ✖, ▲, R1, ●, ●, ●, L2.
- Balas explosivas: →, ■, ✖, ←, R1, R2, ←, →, →, L1, L1, L1.
- Balas de fuego: L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, →, L1, L1.
- Invencibilidad: →, ✖, →, ←, →, R1, →, ←, ✖, ▲

misiones de extraños y locos

En Los Santos hay un buen puñado de gente loca que te encargará todo tipo de misiones secundarias. Mientras juegues irán apareciendo los símbolos de las misiones en el mapa. Ve con el personaje indicado hasta el icono de la misión e iníciala. Aquí te contamos cómo completarlas con oro.

NOTA: las misiones están estructuradas por grupo, no por orden de aparición durante el juego.







tonya-franlin

1 pedir favores

En esta misión conducirás una grúa y tu misión será recoger un coche en el punto señalado y devolverlo al depósito **en menos de cinco minutos y sin que el coche llegue a soltarse.** 1

2 otro favor

Esta misión es igual que la anterior, sólo que esta vez para conseguir el oro **debes acabar la misión antes de cinco minutos y medio.** 2

3 otro favor más

Toca completar una misión más con la grúa. Esta vez tu objetivo es conseguirlo en **menos de siete minutos** y, evitar que el coche se suelte. 3

4 y dale con los favores

Es la penúltima misión con grúa. Esta vez debes **completarla en menos de seis minutos** y evitar que el coche se desenganche. Date prisa en enganchar el coche en las vías, hazlo desde cualquier lado y luego acelera al máximo para evitar ser arrollados por el tren. 4

5 un último favor

La última misión con la grúa debe ser completada **en menos de cinco minutos** y sin que el coche se suelte. 5

barry-varios

6 movimiento verde - michael

En esta misión deberás aguantar las oleadas de varios alienígenas. Aprieta el botón de disparo y no lo sueltes hasta que acabe la misión. Dispara y esquiva sin parar de moverte. **Debes completarla sin apenas recibir daño y matando a siete alienígenas en diez segundos.** 6

7 movimiento verde - para el arrastre

Para conseguir el oro en la misión **debes ir directamente a la grúa e ir a por el coche que tiene el alijo.** Después llévalo al punto de destino y abandona la zona en **menos de un minuto y medio.** 7

8 movimiento verde - la recogida

Sube al coche y **sal por la parte trasera de la zona**, ya que será la única manera de salir sin activar la alarma. Una vez fuera, corre todo lo que puedas para **terminar la misión antes de que pasen dos minutos y medio.** 8

9 movimiento verde -trevor

Esta misión es como la de Michael, aunque en este caso los enemigos serán unos payasos. **Debes destruir cuatro furgonetas de payasos** antes de que salgan algunos de su interior y a **seis payasos más mientras bailan** para conseguir el oro. Fíjate en el minimapa para saber por dónde van a llegar las furgonetas y anticiparte. 9

beverly-franklin

10 paparazzi

Conduce la moto a gran velocidad para mantenerte en todo momento junto a la limusina y permite **que el paparazzi haga como mínimo tres fotos**. Tras conducir un poco más aparecerá un rival. **Activa la habilidad de Franklin** y acércate al rival para que el paparazzi lo derribe de un solo golpe. Cuando acabe la conversación dirígete al punto indicado para acabar la misión. 10

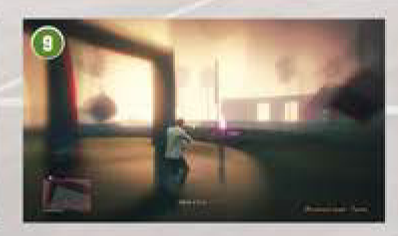


























11 Paparazzi - El vídeo porno

Sigue al paparazzi por la casa y cuando paséis junto a la piscina, **date un baño** antes de seguir. Después de grabar a la pareja en el jardín, habrá una persecución. Durante ella **debes enfocar todo lo que puedas a la famosa**. (11)

12 Paparazzi - Alteza

Sube por el contenedor de basura para llegar al tejado y acércate al punto que te indican. Espera a que la mujer diga a sus guardaespaldas que cojan la droga y **saca la foto usando el móvil**. Quédate en el tejado y envía la foto al paparazzi para terminar. (12)

13 Paparazzi - Colapso

Tu principal cometido es **perseguir al objetivo lo más cerca** que puedas. Tras la persecución tendrá un accidente. **Espera a que sea esposada para sacar una foto**. (13)

14 Paparazzi - La cruda realidad

Esta misión es de las más fáciles del juego. **Equípate rápidamente un C4**, sepárate del grupo de grabación para lanzarles uno y **hazlo explotar antes de que se separen**. (14)

15 Cambios

Esta misión desbloquea las otras carreras urbanas. Para conseguir el oro, **debes quedar primero y sufriendo como máximo 5 golpes**. Completa una vuelta en menos de 1 minuto 20 segundos, y termina las dos vueltas en menos de 2 minutos 50 segundos. (15)

Masacres

16 Masacre 1

Acaba con un **mínimo de 45 enemigos**. Realiza **3 disparos a la cabeza** y destruye **3 vehículos** en el tiempo. (16)

17 Masacre 2

Acaba con 45 enemigos. Realiza **6 disparos a la cabeza** y destruye **2 vehículos** antes de que acabe el tiempo. (17)

18 Masacre 3

Acaba con **50 enemigos**. Realiza **6 disparos a la cabeza** y destruye **2 vehículos** en< el tiempo. (18)

19 Masacre 4

Debes **acabar con cincuenta enemigos**. Realiza **seis disparos a la cabeza y destruye dos tanques** antes de que se acabe el tiempo. (19)

20 Masacre 5

Debes acabar con **treinta enemigos. Realiza diez disparos a la cabeza y destruye dos vehículos** antes de que se acabe el tiempo. (20)

Cletus-Trevor

21 Prácticas de tiro

En esta misión es bastante **complicada de conseguir en oro**. El primer desafío será **disparar a las 3 antenas** parabólicas sin fallar ningún disparo. El segundo será **disparar a 3 ruedas de vehículos** con un 75% de precisión. Finalmente tendrás que **matar a 2 coyotes con una sola bala.** En el desafío de disparar a las ruedas de los coches que vengan por la derecha, debes calcular bien la trayectoria teniendo en cuenta el movimiento. Espera a que lleguen los **todoterrenos más lentos** y con las ruedas más grandes. (21)

22 Caza mayor

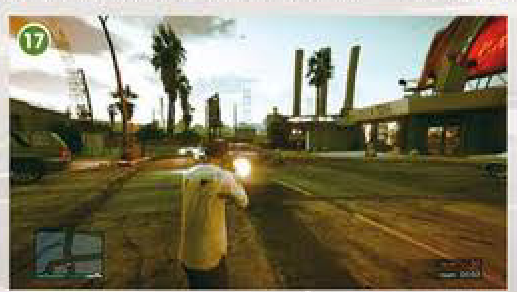
En esta misión tendrás que **cazar unos uapitís**. Pobres bichos... Además, debes **completar toda la misión sin que te detecten y habiendo matado al menos a tres uapitís** de un disparo en el corazón.

El mayor problema que encontrarás en la misión es el **viento**. Para no fallar tendrás que tenerlo en cuenta a la hora de disparar. Calcula bien la trayectoria para que la bala impacte en el corazón del animal. **Con disparar** en la parte del pecho o desde el lateral siempre será considerado disparo al corazón. (22)

Nigel-Trevor

23 Souvenirs de Vinewood - Willie

Entra en el bar por la parte de atrás. Al bajar las escaleras verás a unos **miembros del grupo de una sala VIP**. Acércate a ellos para saber dónde está el objetivo y luego desciende a la planta de abajo. El último desafío será pegarle una paliza para **conseguir su diente de oro** y sin que te llegue a golpear. (23) »



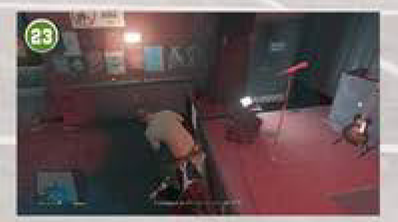






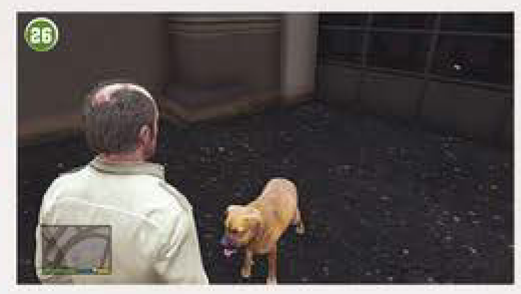












» 24 Souvenirs de Vinewood - Mark

Nada más comenzar la misión, avanza rápidamente y acaba con todas las personas que veas en la zona. Eso sí, debes asegurarte de **acabar con el objetivo principal de un disparo certero en la cabeza**.
Cuando no quede nadie, sube en el carrito que tiene el palo de golf que debes robar, **todo ello en treinta segundos.** El siguiente paso para terminar la misión será escapar de la policía. 24

25 Souvenirs de Vinewood - Tyler

Para poder entrar en la casa **salta por el muro que hay a la derecha** de la entrada. En la furgoneta verás al jardinero. **Dispárale a la cabeza** con un arma que lleve silenciador antes de que te vea.
Rodea la casa por la parte de atrás, salta por encima de las puertas para llegar al otro lateral y espera a que el hombre que nada en la piscina comience el segundo largo para poder pasar corriendo a por la bolsa. Luego vuelve rápidamente atrás para **salir de la casa sin ser visto** y conseguir así la medalla de oro. 25

26 Souvenirs de Vinewood - Kerry

Esta misión es de las más básicas del juego. Sólo debes **perseguir al perro de la famosa lo más cerca posible** hasta atraparlo. Una facilita se agradece de vez en cuando, ¿verdad? 26

27 Souvenirs de Vinewood - Al Di Napoli

Sube rápidamente al coche nada más empezar la misión y persigue al objetivo. Debes hacerlo **sin que te llegue a sacar mucha distancia y sin apenas dañar el coche** en el que viajas, si quieres conseguir el oro.
Al final de la persecución pasaréis por un hospital. **Debes cruzar la zona sin atropellar a nadie.** Al salir por el otro lado tendrás un salto a cámara lenta que terminará con la persecución y por lo tanto con la misión. 27

28 Souvenirs de Vinewood - Fin

Conduce el coche de Nigel hasta las vías del tren que señala la misión y, **justo antes de que el tren arrolle** el coche ,sal de él.
Asegúrate de ponerlo lo suficientemente fuera de las vías para que arrolle al coche pero no a ti. 28

Mary-Ann-Varios

29 Ejercitando demonios - Michael

Prepárate para enfrentarte a una carrera a pie contra una mujer atlética y **no uses ningún atajo** para ganar. 29

30 Ejercitando demonios - Franklin

En esta misión debes realizar un triatlón contra la misma mujer de antes. Primero a nado, luego en bicicleta y finalmente corriendo. **Gánala sin usar ningún atajo** para conseguir el oro. 30

31 Ejercitando demonios - Trevor

La misma mujer de antes esta vez nos retará a una **carrera en bicicleta**. Tus objetivos serán **ganar la carrera en menos de un minuto y cuarenta segundos** y sin chocar contra la mujer ni una sola vez. 31

Dom-Franklin

32 Gestión de riesgos

Sigue al perro hasta llegar a Dom. Cuando termine la escena comenzará la misión. Durante la caída desde el helicóptero **espera al menos 7 segundos para abrir el paracaídas.** Una vez aterrices, súbete a la bici y **asegúrate de ganar la carrera**. En el trayecto verás un salto que debes realizar y **permanecer en el aire por lo menos dos segundos**, por lo tanto asegúrate de que bajas rápido por la montaña. 32

33 Riesgo de liquidez

Sigue a Dom hasta entrar en el avión para iniciar la misión. Ya en el avión, **salta subido en el buggy y realiza un mínimo de 8 piruetas** e intenta dirigir el vehículo sin soltarte para caer en el lago. Si sobrevives deberás nadar y andar un poco para llegar a la meta. 33

34 Riesgo dirigido

Salta del edificio y **espera 8 segundos antes de abrir el paracaídas.** Cuando lo abras, deberás dirigir la trayectoria hacia la parte trasera del camión que te indican sin aterrizar de forma brusca para acabar la misión. 34

35 Riesgo no calculado

Para que esta misión esté disponible **debes haber realizado los 13 saltos de paracaídas** que se indican en el mapa. Ve al punto señalado y espera a que acabe la escena. Coge el paracaídas junto a la caja y luego baja las escaleras. Salta desde la pasarela y **abre el paracaídas lo antes posible.** 35

Miliciano-Trevor

36 Patrulla civil de fronteras

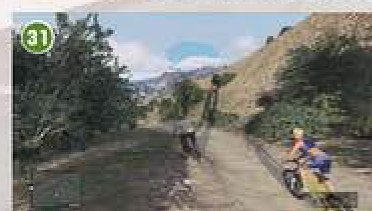
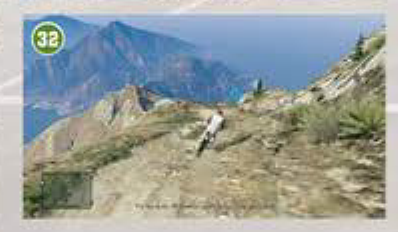
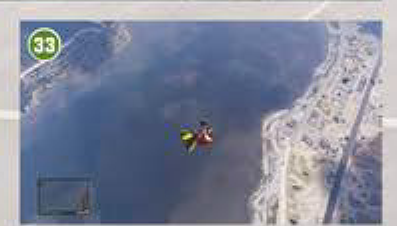
Sigue el camino marcado hasta entrar en un bar. Al salir aparecerán las personas a las que buscas, subidas en un coche. Coge un coche para perseguirlas y **disparar a las ruedas para que paren.** Baja rápido del coche y **usa la pistola eléctrica con las dos personas.** Finalmente súbete a su coche y vete de la zona antes de que se acabe la misión. Desde que ves a las personas que buscas **tienes 1 minuto y 40 segundos** para acabar la misión. 36

37 Bienvenido a la americana

Al empezar, corre hacia el primer objetivo, **dispara a las ruedas para detenerle** lo antes posible y dispárale con el táser antes de que tus compañeros le suban al vehículo. **Debes conseguir hacerlo en menos de 30 segundos.** Más adelante verás a una pareja de motoristas a la que debes perseguir, así que **vuelve a disparar a las ruedas y usa el táser** para detenerlos **en menos de 55 segundos.** 37






34


35


36


37


38


39

38 El blues del miliciano

Avanza hasta la granja, baja de la furgoneta y **usa el táser contra el objetivo** un par de veces, pero sin matarlo. Vuelve a subir al coche y ve hacia delante para que aparezca el otro objetivo subido a un tractor. **Dispara a las ruedas antes de que salga de la granja** para que baje y usa el táser un par de veces para terminar la misión. 38

Joss-Trevor

39 Cerrando el trato

Para conseguir el oro **te hará falta algún arma de cuerpo a cuerpo.** Sube a la habitación del motel para tener una escena y cuando termine ve con el coche al punto indicado. Al entrar en la casa, el objetivo saldrá huyendo en su coche y debes disparar a las ruedas para detenerle. Cuando se baje, **usa el arma cuerpo a cuerpo para amenazarle** y completar la misión. 39

40 Embargado de conocerte

Termina la escena en el hotel y ve a la casa que te indican. Salta la verja y ve al patio trasero. Después de **equiparte con la gasolina** debes crear un rastro perfecto desde la barbacoa hasta la entrada, siguiendo el camino que te indican. Cuando hayas terminado, salta la valla, **elige una pistola con silenciador y dispara al rastro** a través de la valla. Huye de la zona. Si viene a policía procura que no te vean. 40

41 Ruptura de contrato

Nada más empezar la misión, prepárate para **disparar a los dos policías** y al objetivo principal para que después puedas subirte en el coche de la policía. El siguiente paso será conseguir **huir teniendo tres estrellas y sin salir del coche de policía.** Lleva el coche hasta dentro del metro y no serán capaces de seguirte. 41

Dreyffus-Franklin

42 Una joven estrella en Vinewood

Para iniciar esta misión debes haber conseguido los **50 trozos de las cartas del asesino** que te indicamos en la sección de coleccionables. 42

Epsilon-Michael

43 Persiguiendo la verdad

Esta misión tiene lugar durante la historia de Kifflom. Para saber cómo hacerla, **mira el trofeo de ¡Kifflom! en la** guía de trofeos.

Para conseguir el oro en esta misión **deberás localizar el artefacto alienígena sin usar el dispositivo.** Guíate por el sonido o apréndete la localización de la primera vez y luego repite la partida, ya que siempre se encuentra en el mismo sitio. 43

44 Entregando la verdad

Esta es la segunda misión de la historia del trofeo "¡Kifflom!". Así que si tienes dudas, consulta la sección de Trofeos.

Después de hablar con Tom sube en el avión y vuela por debajo del puente que ves delante.

Sigue por el aire sin pasar cerca de la base militar y cuando llegues al aeródromo **realiza un aterrizaje lento para no sufrir daños** y reúnete con tu objetivo para terminar la misión. 44

45 Desconociendo la verdad

Esta es la tercera misión de la historia del trofeo "¡Kifflom!". Esta misión se puede completar de dos formas. Para conseguir el oro debes llegar hasta el punto de la reunión, **acabar con todos los miembros de Epsilon** -incluyendo los guardias- y derribar el helicóptero. Finalmente coge el coche en el que llegaste y escapa de la policía para terminar la misión. 45

100%

46 La última

Esta misión **sólo está disponible una vez que se tenga el 100% del juego.** Tras la escena, sube en el buggy y sigue el camino hasta llegar antes de la zona amarilla y bájate. Sube al punto indicado y al examinarlo verás un animal que corre por la montaña. **Debes seguirle durante varios puntos y dispararle como mínimo trece veces** antes de llegar al punto donde te verás cara a cara con el animal. Decide si dejarle vivo o no y terminará la misión. 46


40


41


42


43


44


45


46



10 tratados de epsilon



❒ Cápsula 1. En la parte más alta del Monte Chiliad.

Una vez que terminas toda la cadena de misiones de Epsilon y consigas el logro ¡Kifflom! aparecerán diez cápsulas repartidas por todo Los Santos y que puedes coger para conseguir información extra sobre la secta. En el mapa de coleccionables tienes la localización de todas.

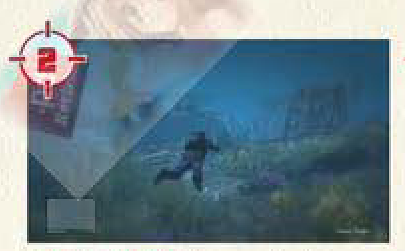
10

7

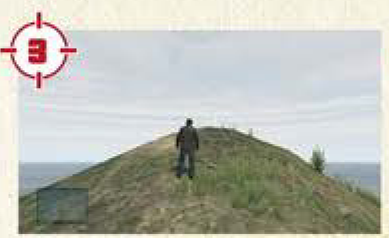
5

9

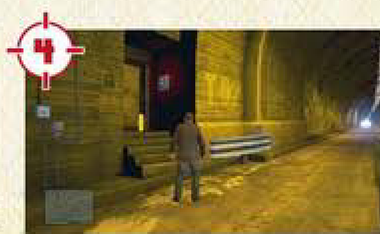
2



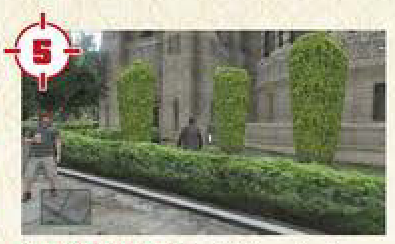
❒ Cápsula 2. Buceando, a la derecha de Palomino Higlands.



❒ Cápsula 3. La encontrarás en la isla más al norte.



❒ Cápsula 4. Se encuentra en el túnel bajo el Monte Chiliad.



❒ Cápsula 5. Podrás localizarla en la parte delantera de la iglesia.



❒ Cápsula 6. En el Muelle de búsquedas con sónar.



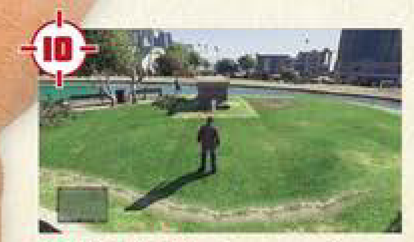
❒ Cápsula 7. En entrada de la mansión de Richman.



❒ Cápsula 8. Localizarás este tratado cerca del primero.



❒ Cápsula 9. Te está esperando en el punto mas alto del Maze bank.

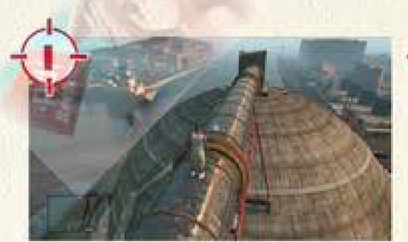


❒ Cápsula 10. La encontrarás apoyada en la tumba central.

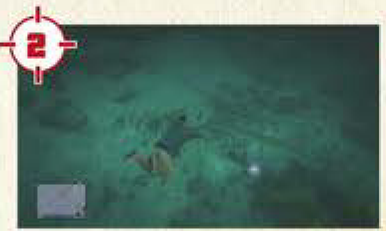
50 Piezas de la nave alienígena

Esta búsqueda sólo puede iniciarse después de que Franklin hable con uno de sus personajes de "Extraños y locos". Tras hablar con él aparecerán 50 piezas de una nave alienígena desperdigadas por todo Los Santos. Cuando las hayas cogido con cualquiera de los tres personajes, tienes que devolvérselas con Franklin para conseguir el trofeo "Más allá de las estrellas" y el vehículo secreto SpaceDocker.





❒ **Pieza de nave 1.** Encontrarás esta pieza encima del tubo que une las dos cúpulas.



❒ **Pieza de nave 2.** Bucea para encontrar esta nueva pieza entre unos restos sumergidos.



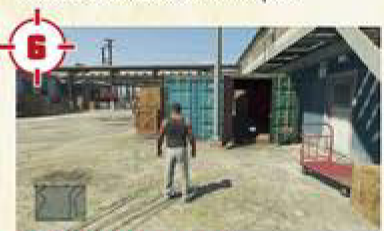
❒ **Pieza de nave 3.** La localizarás sin muchos problemas en la estructura de la derecha.



❒ **Pieza de nave 4.** Está esperándote junto a la desembocadura de un desagüe.



❒ **Pieza de nave 5.** Podrás encontrarla encima de unas rocas, en la zona marcada en el mapa.



❒ **Pieza de nave 6.** La localizarás dentro de un container de color verde.



❒ **Pieza de nave 7.** Bucea bajo el muelle para encontrar esta nueva pieza de nave alienígena.

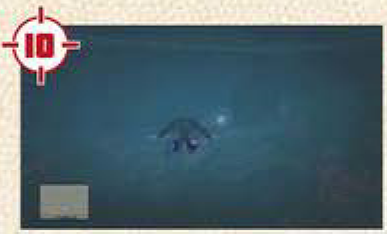


❒ **Pieza de nave 8.** La podrás ver dentro de una de las tuberías que llegan al agua.





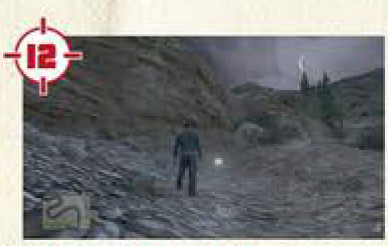
❐ **Pieza de nave 9.** La localizarás en la orilla, a la derecha del arco de rocas.



❐ **Pieza de nave 10.** Bucea dentro de la cueva para poder hacerte con esta nueva pieza.



❐ **Pieza de nave 11.** La verás bajo el cartel que da la bienvenida a los alienígenas.



❐ **Pieza de nave 12.** Fíjate en el lugar del mapa y la verás en el suelo, cerca de la montaña.



❐ **Pieza de nave 13.** Esta pieza te aguarda en la parte trasera de la vieja casa.



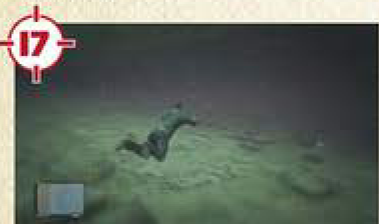
❐ **Pieza de nave 14.** En el suelo, cerca de un barco de color azul y blanco varado en tierra.



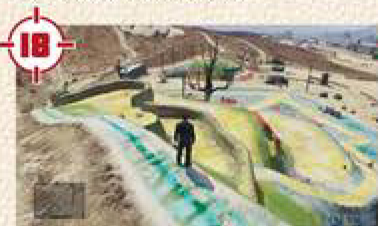
❐ **Pieza de nave 15.** En la pasarela de una de las gigantescas antenas.



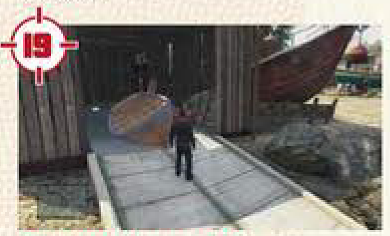
❐ **Pieza de nave 16.** En la roca más alta de la zona mostrada en el mapa, en uno de los laterales.



❐ **Pieza de nave 17.** Bucea para encontrarlo en el punto que te hemos indicado en el mapa.



❐ **Pieza de nave 18.** Podrás localizar esta pieza a parte más alta del parque temático.



❐ **Pieza de nave 19.** Dentro de un pequeño cobertizo que da al lago, detrás de las barcas.



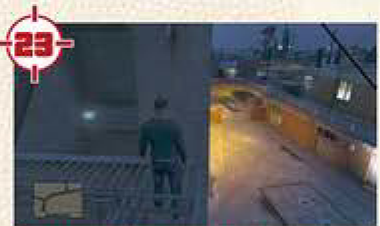
❐ **Pieza de nave 20.** En la zona donde pastan las vacas, a la derecha de unos rollos de paja.



❐ **Pieza de nave 21.** Localizarás esta nueva pieza de nave en el interior de un establo.



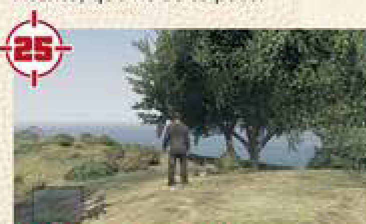
❐ **Pieza de nave 22.** Y seguimos en zona agraria: esta pieza está en del establo más grande del lugar.



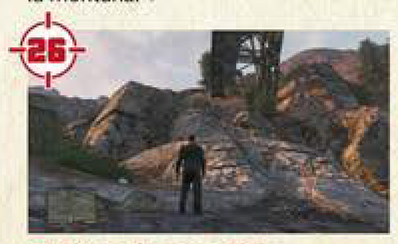
❐ **Pieza de nave 23.** En una de las plantas de la torre de vigilancia. Atento, que no se te pase.



❐ **Pieza de nave 24.** La verás bajo un pequeño túnel en la zona de la montaña.



❐ **Pieza de nave 25.** En la parte más alta, cerca de los únicos árboles que se pueden ver en esta zona.

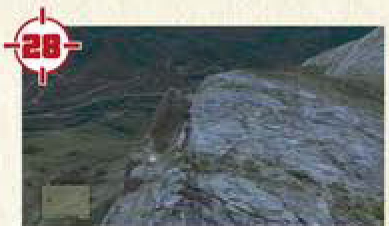


❐ **Pieza de nave 26.** La encontrarás esperándote encima de unas rocas, cerca del río.





❒ **Pieza de nave 27.** En uno de los arcos que mantiene el puente. Es necesario el paracaídas.



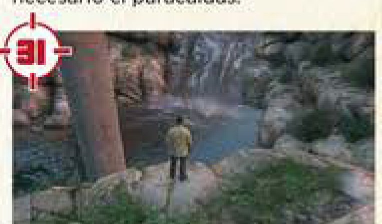
❒ **Pieza de nave 28.** En el borde de una de las zonas de roca de la montaña.



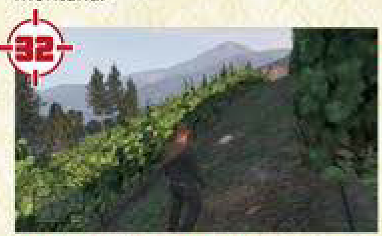
❒ **Pieza de nave 29.** En una de las orillas del río. Fíjate en el mapa y la posición del puente.



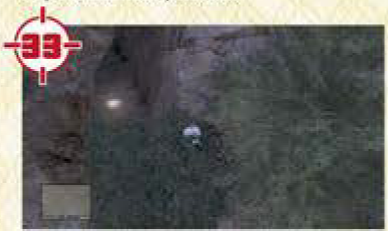
❒ **Pieza de nave 30.** La localizarás bajo el puente, cerca de uno de sus pilares.



❒ **Pieza de nave 31.** Se encuentra en el fondo del río, en la zona de la catarata de arriba.



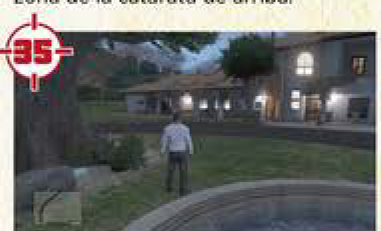
❒ **Pieza de nave 32.** En la mitad de una de las filas de viñedos, ojo no se te pase desapercibida.



❒ **Pieza de nave 33.** Dentro de una cueva de la montaña. Sigue el cauce del río y mira a la derecha.



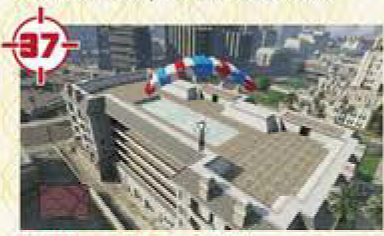
❒ **Pieza de nave 34.** En el patio trasero de la casa, junto al telescopio (qué adecuado...).



❒ **Pieza de nave 35.** Junto al árbol y la fuente que hay delante de la entrada de la mansión.



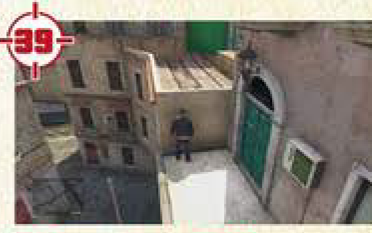
❒ **Pieza de nave 36.** Podrás localizarla en la roca del pequeño lago del campo de golf.



❒ **Pieza de nave 37.** Lega al tejado del edificio en paracaídas. Dentro de la piscina verás la pieza.



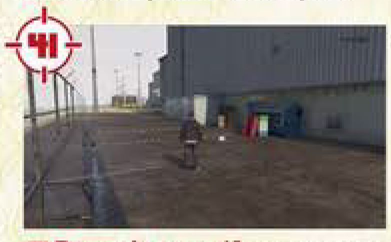
❒ **Pieza de nave 38.** En la parte superior del edificio, en la zona con césped y plantas.



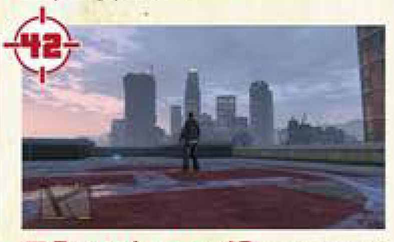
❒ **Pieza de nave 39.** En la zona donde ves una fuente. Sube por unas escaleras para llegar a una terraza.



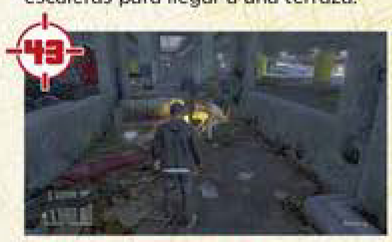
❒ **Pieza de nave 40.** En el cartel que ves sobre la tienda que hace esquina. Sube por la escalera de atrás.



❒ **Pieza de nave 41.** En el almacén más al sur del aeropuerto, detrás, junto a un contenedor de basura azul.



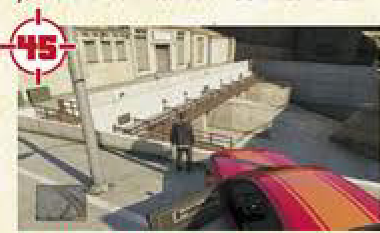
❒ **Pieza de nave 42.** En el tejado del hospital, sube por la escalera del lateral para encontrarla.



❒ **Pieza de nave 43.** LA verás bajo el puente, cerca de uno de los sin techo de la zona.



❒ **Pieza de nave 44.** En el metro. Junto a una zona donde hay obreros, cerca de la mesa con los planos.



❒ **Pieza de nave 45.** La verás en la pasarela que cruza la zona del desagüe.



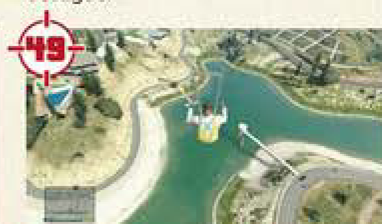
❒ **Pieza de nave 46.** En un pequeño callejón que no aparece indicado en el mapa.



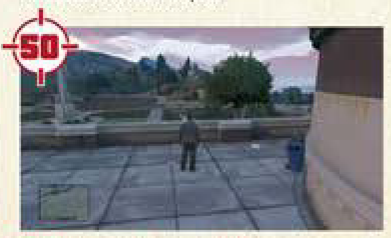
❒ **Pieza de nave 47.** En el tejado del edificio en el centro de la ciudad que tiene el letrero azul de Penris.



❒ **Pieza de nave 48.** En la zona sur del embalse. Bucea junto a la presa y fíjate en el mapa para orientarte.



❒ **Pieza de nave 49.** En la torre de vigilancia del embalse. Debes usar el paracaídas.



❒ **Pieza de nave 50.** En el tejado del observatorio. Sube por la escalera que ves a la izquierda de la entrada.



50 cartas de asesino

Esta búsqueda no requiere activar ninguna misión previa y se pueden coger con cualquier personaje, pero la misión final solo la puede completar Franklin y aparecerá de forma automática cuando consigamos el último trozo de la carta. Al acabar dicha misión conseguirás el trofeo "Un misterio resuelto".

1 2 4 5 6 3 7 8 9 10 13 11 12 14 15 16 18 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50



❐ **Carta 1.** La podrás localizar cerca de unos asientos, a la derecha de la entrada del metro del aeropuerto.

❐ **Carta 2.** Verás esta segunda carta en el piso superior del restaurante del aeropuerto, el edificio circular.

❐ **Carta 3.** La encontrarás dentro de un contenedor de basura verde, en el aparcamiento del Super Mall.

❐ **Carta 4.** La verás sin mucho problema en la cubierta de un barco que está atracado en el muelle.

❐ **Carta 5.** Está esperándote en la puerta trasera de una de las casas que hay por la zona.

❐ **Carta 6.** Encima de uno de los containers. Debes escalar unos contenedores para poder para llegar.

❐ **Carta 7.** La encontrarás dentro del metro, entra con un coche y ve mirando hacia el lado izquierdo.





❒ **Carta 8.** Te espera dentro del desguace que se puede comprar, en un autobús destartalado.

❒ **Carta 9.** Este pedazo de carta te espera en la plataforma más alta de la grúa amarilla.



❒ **Carta 10.** La localizarás debajo de uno de los cuatro arcos que puedes ver a lo largo del puente.

❒ **Carta 11.** Podrás encontrarla dentro de un agujero en el suelo que está vallado y con pivotes alrededor.



❒ **Carta 12.** Se encuentra en el centro de la pista de Skate que verás en la azotea del edificio.



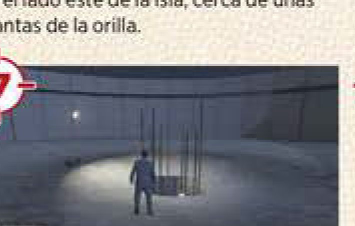
❒ **Carta 13.** Te toca navegar, la verás en el lado este de la isla, cerca de unas plantas de la orilla.



❒ **Carta 14.** La verás en el camino que están en el medio del desagüe que llega hasta el lago.

❒ **Carta 15.** Busca entre dos filas de las gradas de la zona desde donde se vería la carrera.

❒ **Carta 16.** La localizarás si te fijas en la parte más alta de la letra "I" del cartel de Vinewood.





❒ **Carta 17.** Está dentro de la estructura circular de la zona. En un agujero con varios hierros.



❒ **Carta 18.** Tendrás que buscar en la zona norte de la isla. La verás junto a una de las rocas.



❒ **Carta 19.** Tendrás que internarte dentro de la cueva. Se encuentra en una zona con arena en un lateral.

❒ **Carta 20.** Para dar con esta carta tendrás que ascender a la cima de la roca más alta de la zona.



❒ **Carta 21.** Te está esperando dentro de piscina del abandonado hotel. La verás en el fondo.





❒ **Carta 12.** Darás con esta carta si miras en uno de los laterales de la casa que da al embarcadero.

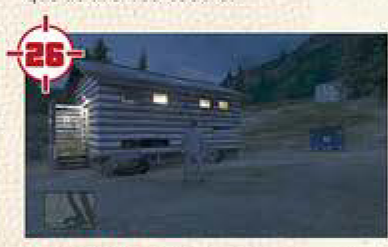


❒ **Carta 23.** Localizarás este pedazo si buscas bien en la zona inferior del faro. No es difícil.



❒ **Carta 24.** La verás bajo la segunda zona del lado izquierdo, donde están cultivadas las plantas.

❒ **Carta 25.** Podrás encontrarla dentro de una caseta con un mensaje en el lateral, en la zona de los sin techo.



❒ **Carta 26.** Junto a la puerta del baño trasero podrás localizar esta nueva carta. No, no es muy higiénico.



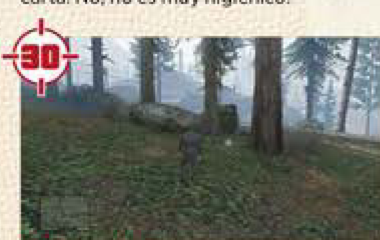
❒ **Carta 27.** La localizarás dentro de la estructura de madera, en la parte trasera de la casa.



❒ **Carta 28.** Podrás localizar este pedazo en la terraza de la casa, en uno de los extremos.



❒ **Carta 29.** La verás en el teleférico de la montaña, en la zona donde llegan y salen las cabinas.





❒ **Carta 30.** La verás entre dos árboles del bosque, cerca de la curva antes de llegar al aserradero.



❒ **Carta 31.** Podrás verla en la plataforma de la antena de comunicación, en la parte más alta de la montaña.



❒ **Carta 32.** En el lateral que da justo a la desembocadura del río podrás encontrar esta carta.



❒ **Carta 33.** En la roca más alta de la zona, debes escalar estratégicamente o usar paracaídas.



❒ **Carta 34.** Sube a la parte más alta de la refinería, por la escalera o por la cinta, y la encontrarás en la azotea.



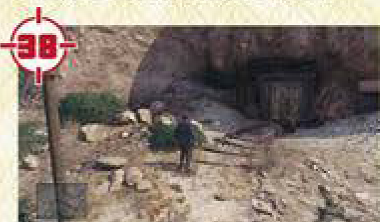
❒ **Carta 35.** Podrás localizar esta carta junto a unas tumbas de la zona norte del cementerio.



❒ **Carta 36.** La encontrarás detrás del cartel de madera en la montaña, justo en la curva.



❒ **Carta 37.** Si te cuela bajo el puente por el que pasa la carretera encontrarás este nuevo pedazo.



❒ **Carta 38.** La encontrarás cerca de la entrada de la mina que está cerrada, a la izquierda de la puerta.



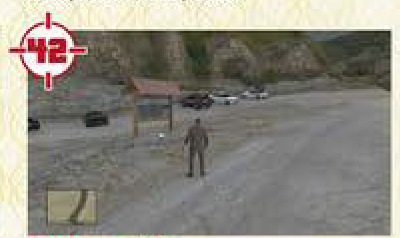
❒ **Carta 39.** Fíjate bien y encontrarás este nuevo pedazo de carta junto a unos juncos, cerca del río.



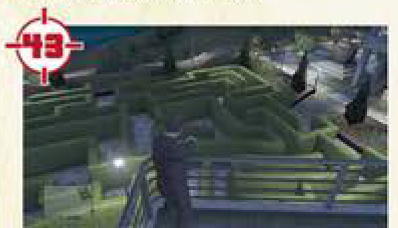
❒ **Carta 40.** La encontrarás enfrente del puesto de venta de zumos, cerca de una mesa del merendero.



❒ **Carta 41.** La verás dentro de la sala de juegos que encontrarás en el patio de una casa con piscina.



❒ **Carta 42.** Al lado de un cartel informativo, en una zona de descanso junto a la carretera.



❒ **Carta 43.** Te tocará buscarlas con cuidado en el laberinto, en la zona norte. ¿Tienes migas de pan?



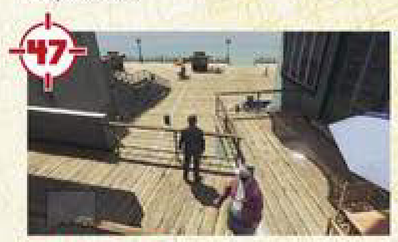
❒ **Carta 44.** La localizarás si miras bien en la barra del chiringuito junto a las piscinas.



❒ **Carta 45.** Darás con este nuevo pedazo si miras junto a una tumba que tiene dos coronas de flores.



❒ **Carta 46.** La localizarás en una escalera de la esquina noroeste de los estudios de cine.

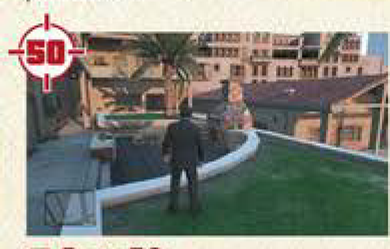


❒ **Carta 47.** Podrás hacerte con ella en la parte superior del edificio del muelle, cruzando la pasarela.



❒ **Carta 48.** La encontrarás si buscas dentro de una "bañera" del parque para skaters.

❒ **Carta 49.** En el canal que pasa por debajo del puente se encuentra esperándote esta nueva carta.

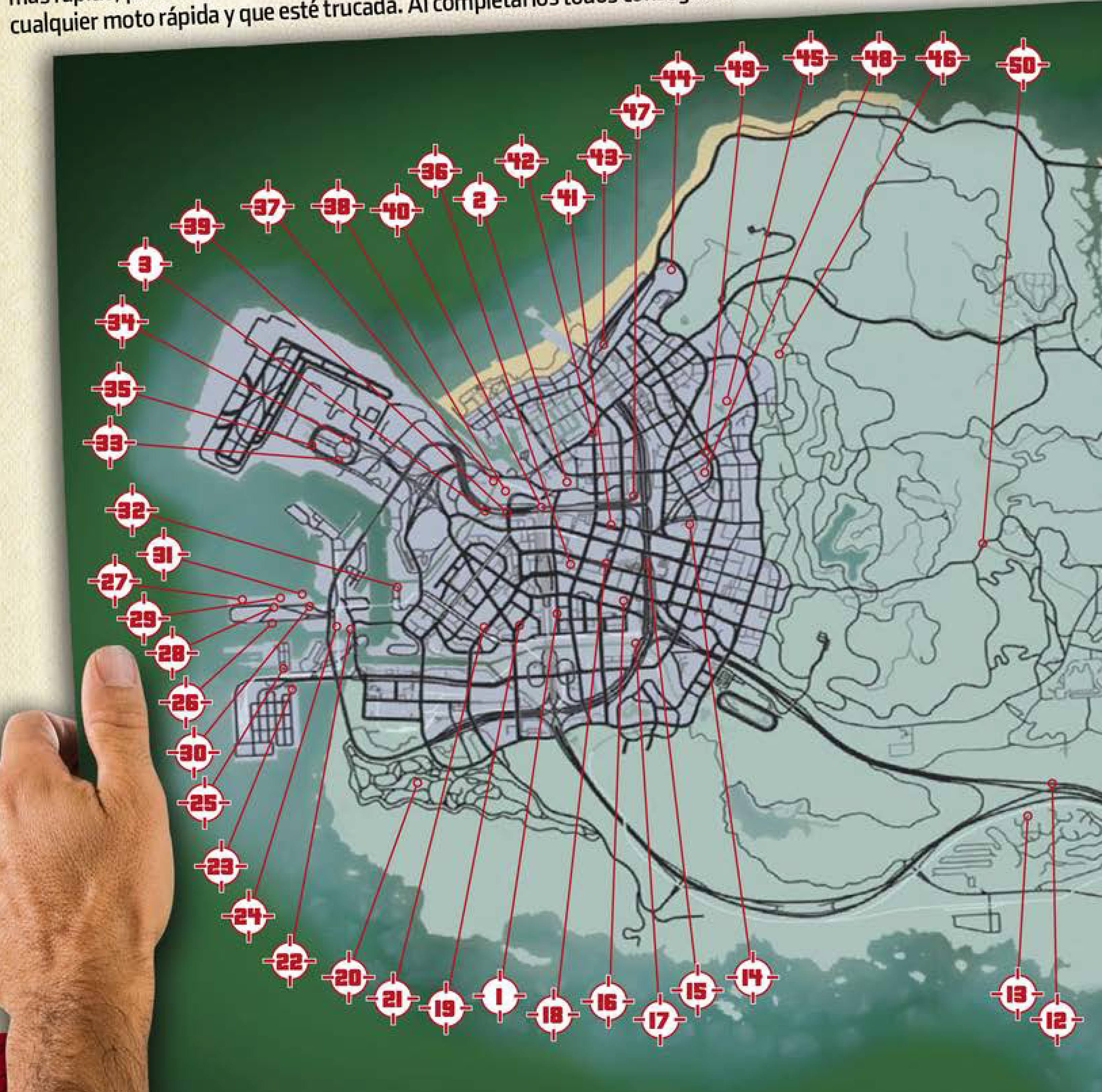


❒ **Carta 50.** La verás en el patio de una de las casas del vecindario, cerca de una barbacoa.



50 saltos acrobáticos

Para completas estos impresionantes saltos acrobáticos en la isla de Los Santos guíate por las pantallas para saber qué tipo de vehículo debes usar. En el caso de los coches, muchas veces podrás usar el taxi para hacerlo más rápido, pero en otros casos deberás usar un vehículo deportivo trucado. En los saltos con moto usa cualquier moto rápida y que esté trucada. Al completarlos todos conseguirás el trofeo "Exhibicionista".





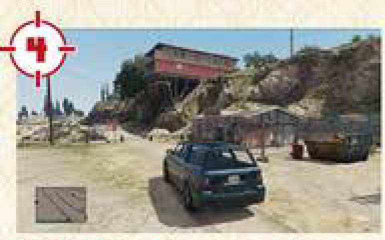
❒ **Salto 1.** Acelera desde la calle paralela al salto, y al entrar en el parking ten cuidado con los barcos aparcados.



❒ **Salto 2.** Sitúate en el cruce anterior al parking y no tomes mucha velocidad para saltar o te estrellarás contra los edificios al caer.



❒ **Salto 3.** Debes saltar en la carretera intermedia de la autopista. Coge velocidad desde arriba y baja esquivando un poco de tráfico.



❒ **Salto 4.** El puente por el que debes saltar es bastante estrecho. Ponte en la rampa y luego da marcha atrás para calcular la trayectoria.



❒ **Salto 5.** Se puede completar de 2 formas: tras saltar el primer muro puedes aterrizar justo después o tras saltar la valla metálica más lejana.



❒ **Salto 6.** Traza la trayectoria antes de dar el salto. Al tener que avanzar por un camino de tierra el coche tiende a patinar y será más fácil fallar el salto.



❒ **Salto 7.** Debes conducir a alta velocidad. Durante el trayecto tendrás que controlar el coche en el aire para poder aterrizar de forma correcta en la arena.

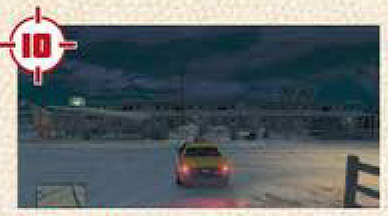


❒ **Salto 8.** Este es uno de los saltos más complicados. Aparte de tener que coger una velocidad bastante exacta, el único punto que da por válido el salto es caer en las rocas a la derecha del faro.





❒ **Salto 9.** Acelera desde una casita en una cima y corre por el camino para saltar sobre la roca junto a la pista de aterrizaje. No es de los difíciles.



❒ **Salto 10.** Un salto complicado. Acelera en línea recta desde la caravana de Trevor y pégate al lado derecho. Debes aterrizar fuera de la piscina, sin chocar.



❒ **Salto 11.** Según el vehículo que uses deberás calcular la velocidad al milímetro: debes saltar sobre la valla de la prisión y tocar el suelo antes de chocar con el muro.



❒ **Salto 12.** No requiere casi velocidad. Acelera lo suficiente desde la carretera para llegar hasta la zona baja del puente.



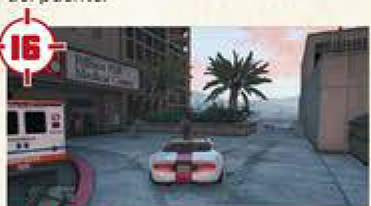
❒ **Salto 13.** Está junto a un molino, en el borde de la montaña y al saltar tendrás que compensar la inclinación lateral para caer bien, más allá de las vías del tren.



❒ **Salto 14.** Corre desde el cruce y sube por la rampa del edificio: tendrás que saltar por la valla que está más próxima a la derecha para poder realizar el salto.



❒ **Salto 15.** No hace falta coger mucha velocidad para este salto. Lo más difícil es no estrellarse contra alguno de los coches que van por la autopista al aterrizar.



❒ **Salto 16.** En el callejón de la derecha mirando al hospital. Necesitas un coche estrecho para poder pasar y suerte para no caer sobre otro coche.



❒ **Salto 17.** Otro difícil. Coge mucha velocidad y salta por la estrecha rampa. Entra girando para tomarla bien. En el aire, dirige el coche para caer donde no haya agua.



❒ **Salto 18.** Es un salto completamente recto, tanto para acelerar como para caer. El mayor problema es pasar por los dos cruces antes del salto sin chocar.



❒ **Salto 19.** Ponte en la parte más alejada del salto y acelera al máximo para saltar por la rampa y caer en la carretera tras sobrevolar unos cuantos edificios.



❒ **Salto 20.** Acelera desde dentro del desguace e intenta ponerte recto pronto para no girar antes del salto o será muy difícil aterrizar correctamente.



❒ **Salto 21.** Debes calcular bien la velocidad dado que tienes que saltar a la carretera de abajo, pero si vas muy rápido te estrellarás contra el edificio.



❒ **Salto 22.** El montículo de arena por el que debes saltar está muy mal amontonado y el coche saltará de una forma extraña. Coloca bien el coche antes de caer.



❒ **Salto 23.** Cuanto más rápido, mejor. Debes saltar la zona del agua y aterrizar en la segunda carretera para pasar por la zona en obras. Si caes en la primera no valdrá.



❒ **Salto 24.** Es complicado por la estrechez del salto. Coge bastante velocidad y calcula bien la trayectoria para saltar desde la rampa y llegar al otro lado del río.



❒ **Salto 25.** Acelera al máximo con la moto y salta por el montículo de arena. Debes saltar por encima de los 3 carriles de la carretera y caer sin llegar a chocar.



❒ **Salto 26.** No tiene un punto exacto de caída. Preocúpate de coger mucha velocidad con la moto y caer bien antes de estrellarte con lo que pueda surgir.



❒ **Salto 27.** Acelera desde el punto más lejano posible y salta por la rampa del coche para caer encima del tejado. Fácil para lo que ya has pasado...



❒ **Salto 28.** Debes coger mucha velocidad antes de saltar por la rampa del vehículo. Aterrizar en el tejado, cerca del tercer o cuarto sistema de ventilación.



❒ **Salto 29.** Acelera al máximo, aunque será complicado calcular la trayectoria para saltar por la rampa. Debes llegar al tejado del almacén de enfrente.



❒ **Salto 30.** Requiere una velocidad y una trayectoria perfecta, pero antes del salto vienes de una curva: debes ser muy preciso para saltar y llegar a la carretera.



❒ **Salto 31.** Coge bastante velocidad para saltar por encima del agua, pero ten cuidado al caer ya que a veces aparecen aparcados camiones de gasolina.



❒ **Salto 32.** Acelera desde el otro extremo de la zona y salta por los ladrillos que forman la rampa para aterrizar entre dos silos. No choques con el montículo.



❒ **Salto 33.** Antes de nada comprueba que no hay coches en el aparcamiento. Acelera pegado al edificio de atrás y salta: lo importante es coger mucha altura.



❒ **Salto 34.** Coge velocidad desde la zona de los arbustos o desde debajo del puente y gira lo antes posible para saltar recto y no hacer piruetas antes de caer.



❒ **Salto 35.** No requiere mucha velocidad para completarlo, pero ten en cuenta que al caer en la pista de aterrizaje se activarán tres estrellas de búsqueda.



❒ **Salto 36.** Ponte en el punto más alto de la cuesta que lleva a la azotea y acelera desde ahí. Será suficiente con saltar por encima de la valla y caer en la carretera.



❒ **Salto 37.** Acelera al máximo desde la curva y gira con cuidado para no caer en el agua. Deberás saltar por las tres autopistas y aterrizar en el helipuerto.



❒ **Salto 38.** Se trata de un pequeño salto que sólo puede realizarse desde la rampa del norte. Nada que te suponga un problema a estas alturas.



❒ **Salto 39.** Acelera lo suficiente y gira para ponerte recto lo antes posible. Debes saltar por encima del cruce y un poco más adelante para que se complete el salto.



❒ **Salto 40.** Toma mucha velocidad y reza para que al saltar por la rampa no encuentres un montón de coches en la autopista.



❒ **Salto 41.** Lo más difícil es la caída. Las palmeras, los bordillos, la parada del bus y unas escaleras no te lo pondrán fácil. Acelera al máximo sobrevolarlo todo.



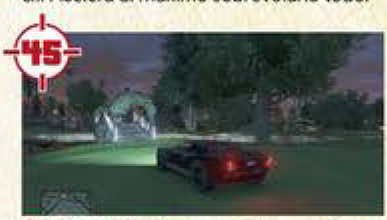
❒ **Salto 42.** En este caso no debes correr mucho. Centra la trayectoria y al saltar será suficiente con no pisar el césped y caer en la carretera.



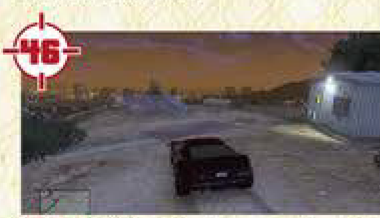
❒ **Salto 43.** Este salto no requiere mucha velocidad. Al saltar tendrás varias autopistas donde caer y el problema será caer en un sitio sin coches.



❒ **Salto 44.** Este salto se puede hacer en coche o en moto y por cualquiera de los dos lados de la imagen. Mejor salta por la derecha, requiere menos velocidad y es más fácil aterrizar.



❒ **Salto 45.** Al entrar en el campo de golf tendrás segundos antes de que llegue la policía. Corre hacia el destartalado puente del lago y no te hará falta mucha velocidad. Basta con saltar de un lado al otro.



❒ **Salto 46.** Debes llevar mucha velocidad e ir recto antes de llegar a la zona de arena o ya será difícil calcular la trayectoria. Controla la dirección del coche en el aire para caer de forma correcta.



❒ **Salto 47.** Coge la suficiente velocidad para saltar por sobre las dos autopistas y pasar por debajo de la siguiente.



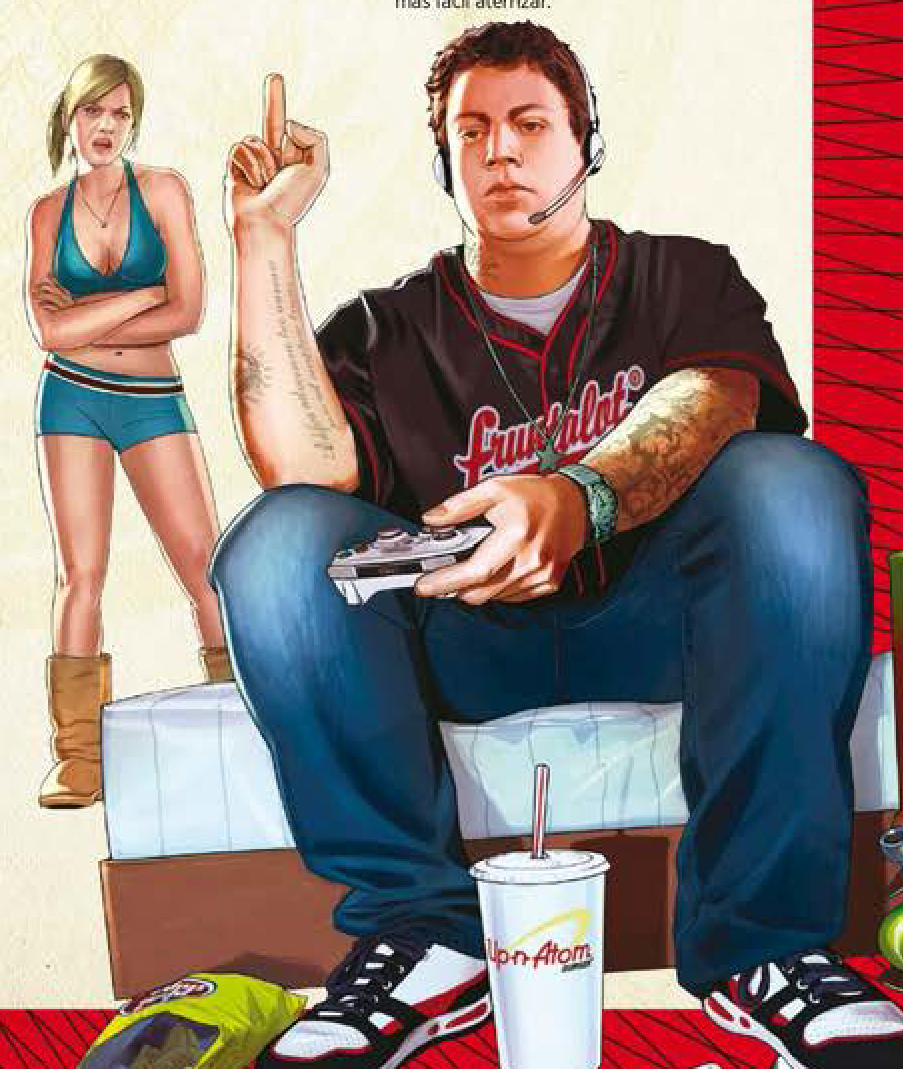
❒ **Salto 48.** Puedes hacerlo con coche o moto. Entra por la parte trasera del edificio y sigue recto para salir por la delantera.



❒ **Salto 49.** Acelera lo suficiente como para saltar por la rampa que da al parking. Tendrás que aterrizar en la carretera antes de estrellarte dentro de la boca del metro.



❒ **Salto 50.** Sube a lo más alto de la montaña, acelera al máximo y no gires mucho el coche hasta llegar al salto para no desviar la trayectoria.

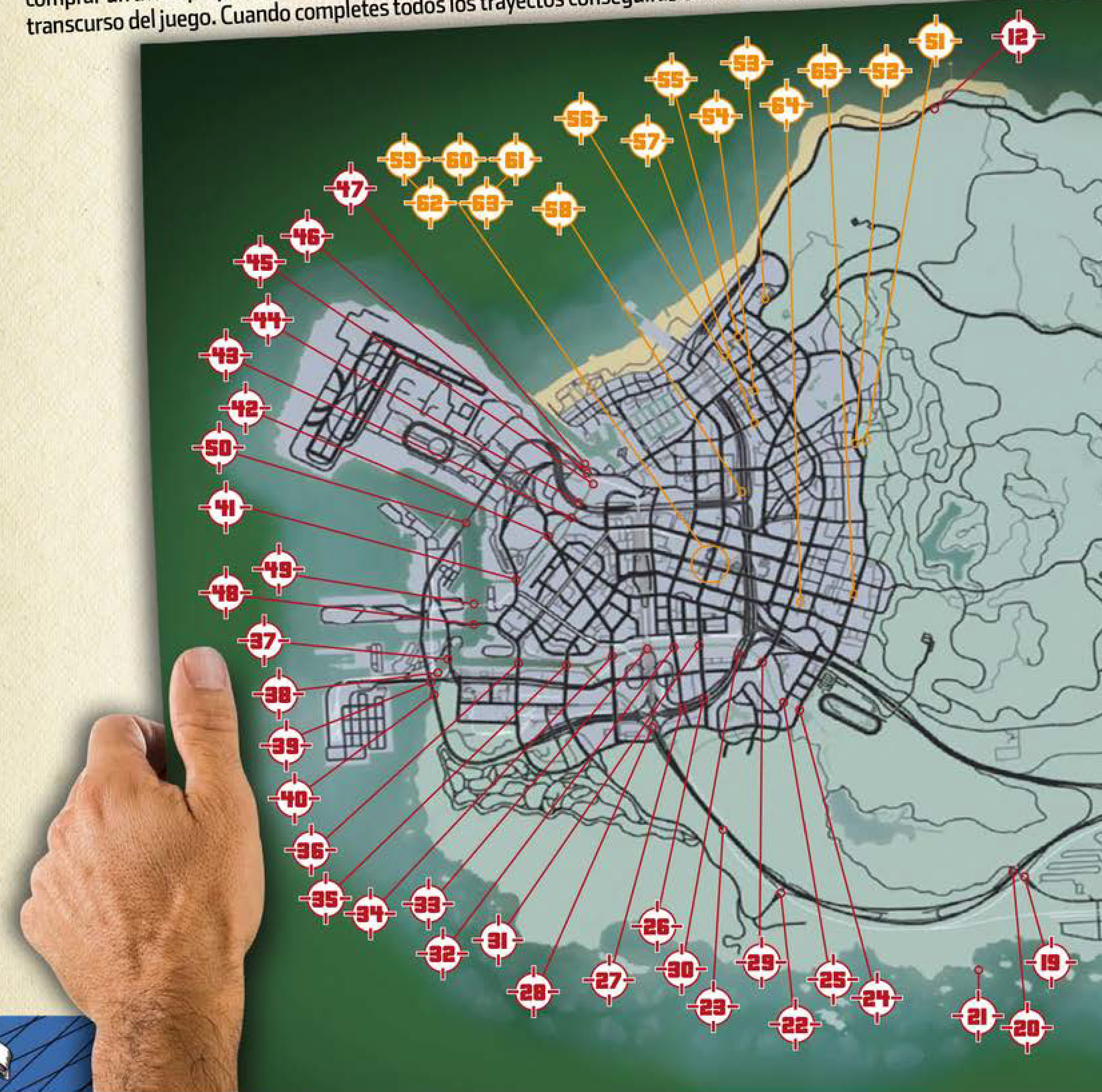


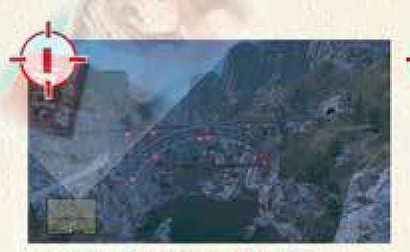
65 vuelos con aeronave

Vuelos bajo el puente.

Vuelos a cuchillo.

No podían faltar los vuelos con aeronave en los que deberás pasar por debajo de ciertos puentes y también realizar varios vuelos a cuchillo entre algunos de los edificios de Los Santos. Para realizarlos sin problemas deberás comprar un avión pequeño por internet. En el caso del helicóptero conseguirás uno de forma automática en el transcurso del juego. Cuando completes todos los trayectos conseguirás el trofeo "Por un pelo".

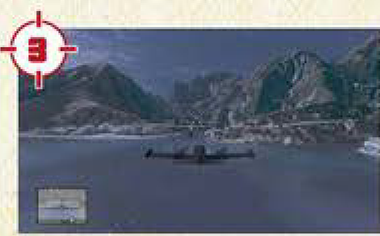




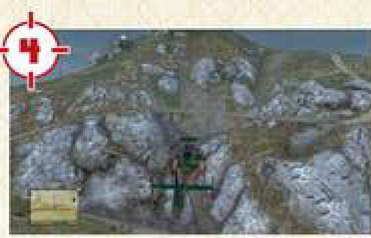
❒ **Vuelo bajo el puente 1.** Para empezar vamos con uno facilito. Pasa por debajo del puente que mantiene las vías del tren.



❒ **Vuelo bajo el puente 2.** Para pasar por debajo de este puente recomendamos hacerlo desde el lado oeste de la isla. Tendrás más espacio y menos obstáculos para calcular la trayectoria.



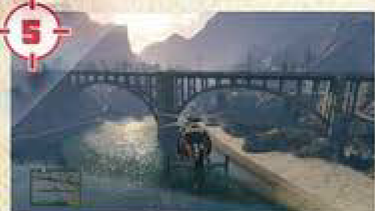
❒ **Vuelo bajo el puente 3.** Los dos arcos del puente son bastante estrechos, pero si entras por el de la izquierda llegando desde el lado Este de la isla lo completaras fácilmente.



❒ **Vuelo bajo el puente 4.** El puente une dos de los puntos más altos de la montaña, con lo cual el uso del helicóptero es obligatorio.

11 2 10 9 8 5 7 6 4 1 3 13 18 17 16 14 15





❒ **Vuelo bajo el puente 5.** No tendrás problema para cruzarlo por cualquier lado y con cualquier aeronave, ay que los arcos de los puentes son bastante amplios.



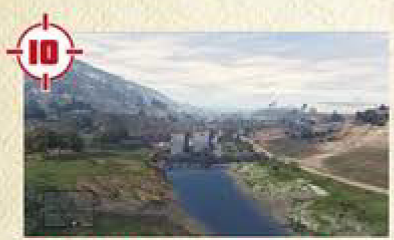
❒ **Vuelo bajo el puente 6 y 7.** Ve a la zona norte del lago y ve hacia los puentes para trazar la trayectoria. Sólo podrás completarlo con un avión pequeño y si tienes buen manejo podrás completar los dos en un solo intento.



❒ **Vuelo bajo el puente 8.** Este puente está rodeado de árboles por sus dos lados, así que la cosa no es sencilla. La mejor opción en todo caso es llegar por la parte sur.



❒ **Vuelo bajo el puente 9.** Este puente es fácil desde cualquiera de sus dos lados. Usa una aeronave pequeña para evitar chocar contra los árboles que rodean el camino de llegada.



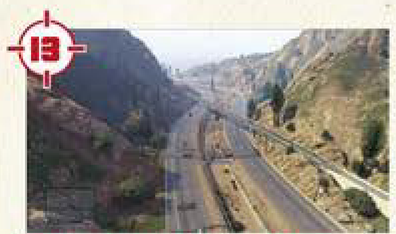
❒ **Vuelo bajo el puente 10.** Es un puente largo y con cuatro arcos para elegir por cual se quiere cruzar. No deberías tener ningún problema en superar este vuelo.



❒ **Vuelo bajo el puente 11.** El mayor problema de este puente es la posición en la que está. Debes tener cuidado de no chocar con las rocas del cauce del río ni con los árboles que verás junto al puente.



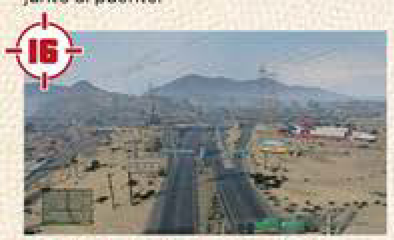
❒ **Vuelo bajo el puente 12.** Nos volvemos a encontrar con un puente largo que se puede cruzar con cualquier tipo de aeronave. El único peligro es que aparezcan muchos coches en la autopista.



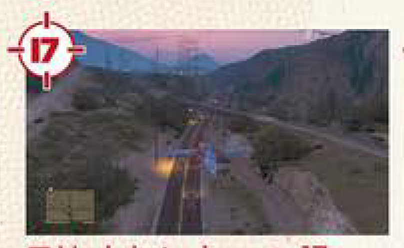
❒ **Vuelo bajo el puente 3.** Lo más recomendable s cruzas este puente desde el lado sur, para poder calcular mejor la trayectoria. Y ten cuidado con los coches.



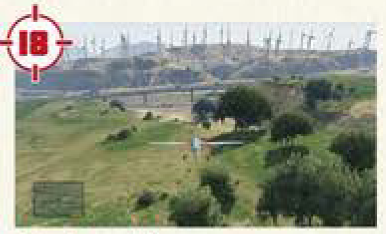
❒ **Vuelo bajo el puente 14 y 15.** Usa una aeronave pequeña y traza la trayectoria desde el lago central para pasar por debajo del estrecho puente. Si logras salir con vida tendrás la oportunidad de pasar bajo el siguiente puente.



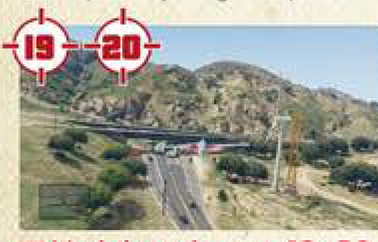
❒ **Vuelo bajo el puente 16.** Calcula la trayectoria desde el lado este y usa una aeronave pequeña para evitar chocar contra los carteles de información de la autopista.



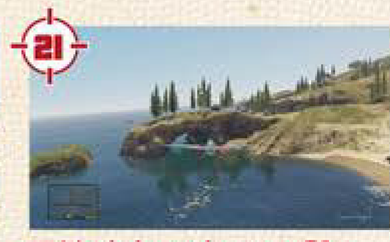
❒ **Vuelo bajo el puente 17.** Se trata de un puente fácil de cruzar por cualquiera de sus dos lados. El único problema que te puedes encontrar será la acumulación de tráfico.



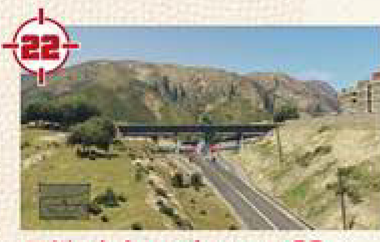
Nombre de la zona. El puente tiene varios arcos por los que pasar. Nuestro consejo es que los abordes desde el lado oeste y así evitarás los peligrosos molinos que pueblan el lado este.



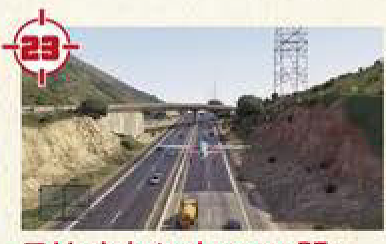
❒ **Vuelo bajo el puente 19 y 20.** Tu única posibilidad es usar un avión pequeño. La distancia de la carretera al techo del puente es mínima, y junto con el tráfico serán los mayores problemas para cruzar los dos puentes.



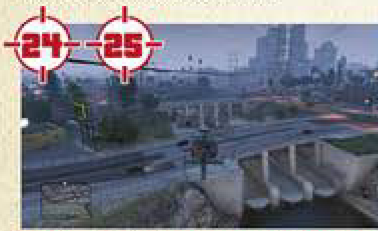
❒ **Vuelo bajo el puente 21.** Usa un avión pequeño y traza la trayectoria desde el norte o el sur para pasar bajo el arco de la montaña. No te será demasiado complicado.



❒ **Vuelo bajo el puente 22.** El puente está pegado a una montaña, por lo que lo mejor es mejor pasarlo desde el este. Prepárate para ascender rápidamente o te estrellarás contra la montaña.



❒ **Vuelo bajo el puente 23.** Cualquiera de los dos lados es bueno para cruzar este puente. Usa un avión pequeño y evita volar demasiado bajo para evitar así el tráfico.



❒ **Vuelo bajo el puente 24 y 25.** Son los más difíciles del juego. Sólo los puedes cruzar con un helicóptero pequeño y deberás pasarlo rápidamente y sin chocar mucho contra las paredes.



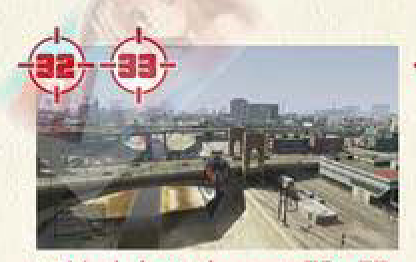
❒ **Vuelo bajo el puente 26 y 27.** Aunque estos puentes estén en plena autopista son bastante altos y a no ser que venga un camión los pasarás sin problemas.



❒ **Vuelo bajo el puente 28.** Este puente es el que está más al este de la ciudad. Es más fácil pasarlo por el lado derecho si llegas desde el norte, aunque tendrás que tener cuidado con el tráfico.



❒ **Vuelo bajo el puente 29, 30 y 31.** Los puentes del 29 al 40 se corresponden con el están en el canal que cruza de norte a sur la ciudad en línea recta. Al llegar a la zona de agua gira a la izquierda.



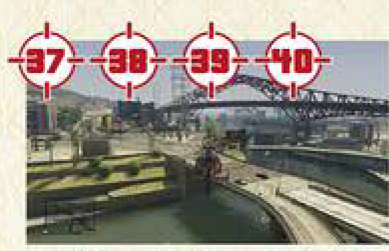
❒ **Vuelo bajo el puente 32 y 33.** Seguimos con la secuencia de los puentes del canal. No pierdas las concentración y vigila el mapa para anticiparte.



❒ **Vuelo bajo el puente 34 y 35.** Básicamente vas en línea recta, procura estabilizar la altura, para no tener que hacer maniobras bruscas.



❒ **Vuelo bajo el puente 36.** Recuerda que tras atravesar este puente llegarás a zona con agua y deberás girar a la izquierda para afrontar los últimos.



❒ **Vuelo bajo el puente del 37 al 40.** Recuerda que los últimos puentes de esta larga serie, debes cruzarlos lo más bajo posible.



❒ **Vuelo bajo el puente 41 y 42.** Se trata de otro canal, y en este caso cruza de este a oeste. Todos los puentes del 41 al 47 están seguidos en línea recta.



❒ **Vuelo bajo el puente 43 y 44.** En este tipo de vuelo en canales, lo más recomendable es usar el helicóptero y mantener la altura estable.



❒ **Vuelo bajo el puente del 45 y 47.** Mantener la calma es fundamental para pasar los tres últimos puentes de esta secuencia de un tirón.



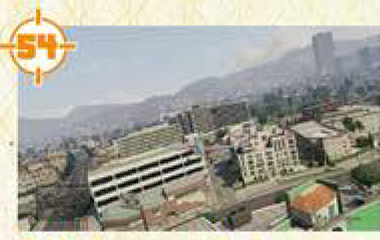
❒ **Vuelo bajo el puente del 48 al 50.** Los 3 últimos están en la zona industrial, junto a los canales de los anteriores. Los dos primeros son bastante bajos y tendrás que tener cuidado con el agua. El último es más alto.



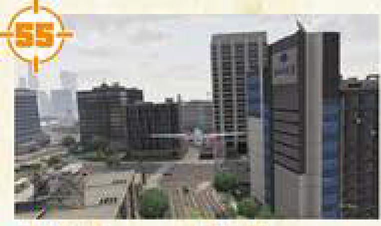
❒ **Vuelos a cuchillo 1 y 2.** El primer vuelo a cuchillo se realiza entre el edificio alto y el edificio más pequeño de color blanco. El segundo vuelo se realiza entre el edificio blanco y el otro edificio más pequeño a su lado.



❒ **Vuelos a cuchillo 3.** Tienes que realizar el vuelo entre los dos edificios altos que puedes ver en la esquina noroeste del mapa.



❒ **Vuelos a cuchillo 4.** Este es bastante complicado. Sobrevuela los estudios de televisión y desciende rápidamente para pasar entre los dos edificios.



❒ **Vuelos a cuchillo 5.** Estos vuelos a cuchillo son exactamente iguales sólo que cada uno está en el lado opuesto del edificio. Si tienes un poco de práctica puedes completarlos en un solo vuelo.



❒ **Vuelos a cuchillo 6.** Es el mismo vuelo que el anterior, pero por la cara opuesta del edificio. Si tienes un poco de práctica puedes completarlos en un solo vuelo.



❒ **Vuelos a cuchillo 7.** Sólo tienes que volar entre los dos edificios Richards para completar un nuevo vuelo a cuchillo.



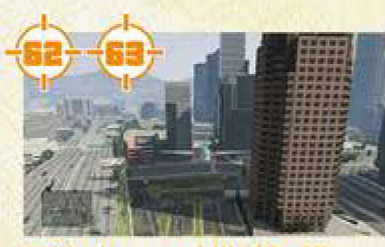
❒ **Vuelos a cuchillo 8.** Un vuelo entre un par de edificios gemelos junto a la autopista.



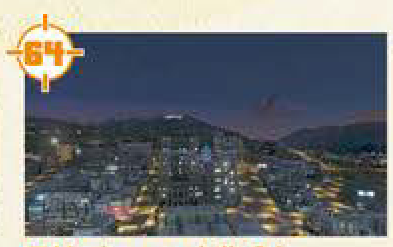
❒ **Vuelos a cuchillo 9.** Vuela entre los dos edificios más altos para completar un vuelo a cuchillo.



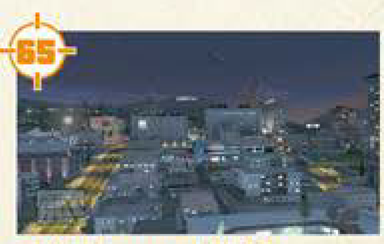
❒ **Vuelos a cuchillo 10 y 11.** Pasa por encima del párking desde cualquiera de sus dos lados para completar dos vuelos a cuchillo a la vez.



❒ **Vuelos a cuchillo 12 y 13.** Realiza un vuelo a cuchillo desde que entras en la calle y hasta que sales por el otro extremo para completar dos vuelos a la vez.



❒ **Vuelos a cuchillo 14.** En este vuelo a cuchillo no hace falta pasar por la zona más estrecha entre los edificios. Es suficiente con pasar entre los dos edificios más altos.



❒ **Vuelos a cuchillo 15.** Debes realizarlo entre 2 edificios que están enfrente de la zona del "paseo de la fama". Es fácil de localizar si llegas el zona sur y te guías por el cartel de Vinewood.

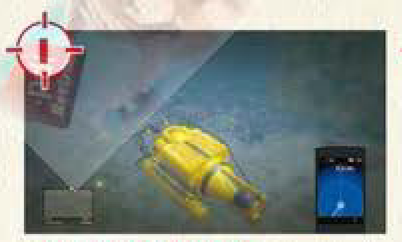
60 Residuos tóxicos y piezas del submarino

Residuos tóxicos.

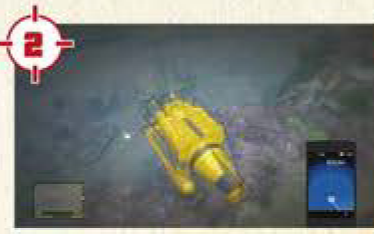
Partes del submarino.

Para iniciar la búsqueda de residuos, compra el Muelle de búsquedas con sónar (250.000$). Al encontrar en el fondo del océano los 30 bidones lograrás el trofeo Gestión de residuos. Para encontrar las piezas del submarino, ve con Michael al Muelle de búsquedas con sónar (que ya habrás comprado), habla con Abigail y acepta la misión "Muerte en el mar". Puedes intentar completar los dos coleccionables a la vez.

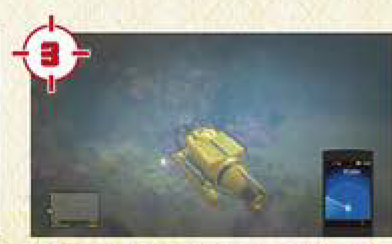




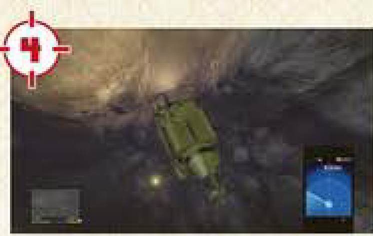
❒ **Residuo Tóxico 1.** Lo localizarás en el fondo del océano, donde señala el mapa, entre un grupo de corales.



❒ **Residuo Tóxico 2.** Está escondido entre unas cuantas rocas y unas pocas algas. No tendrás problema.



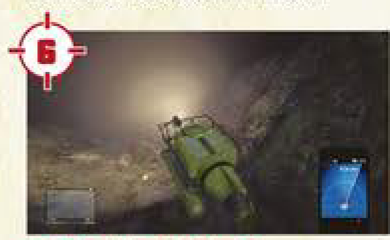
❒ **Residuo Tóxico 3.** Podrás verlo si buscas cerca de la entrada de un túnel submarino.



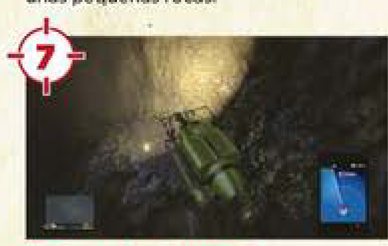
❒ **Residuo Tóxico 4.** En el fondo del océano. Cuidado con no descender demasiado o el submarino se romperá.



❒ **Residuo Tóxico 5.** Lo podrás encontrar si buscas dentro de un túnel submarino. Atento al mini-mapa.



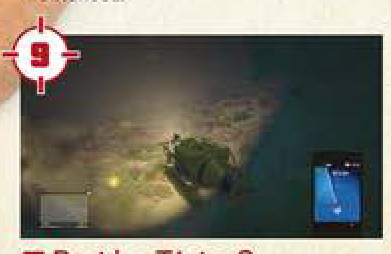
❒ **Residuo Tóxico 6.** Lo verás fácilmente n el fondo del océano, junto a unas pequeñas rocas.



❒ **Residuo Tóxico 7.** En unas rocas de la zona norte de la isla, en el límite de profundidad para el submarino.



❒ **Residuo Tóxico 8.** Lo verás sin problemas en el saliente de una pared montañosa.



❒ **Residuo Tóxico 9.** Junto a una roca. Para orientarte mejor, fíjate en nuestro mapa.





Residuo Tóxico 10. Desde el último residuo que has localizado, sigue recto y entra en un túnel.

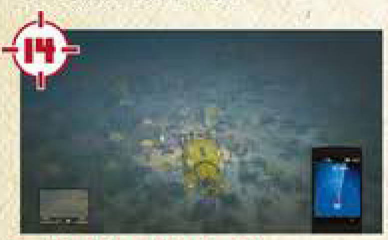
Residuo Tóxico 11. Este residuo se encuentra culto bajo una gran roca de extraña forma.



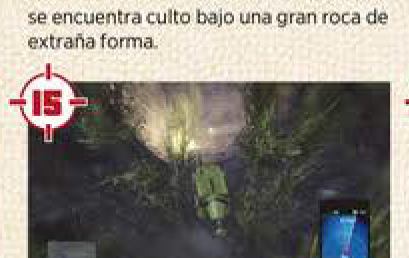
Residuo Tóxico 12. Se encuentra esperándote encima de un montículo de rocas.



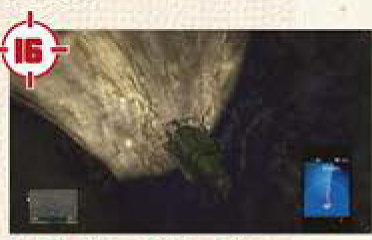
Residuo Tóxico 13. Desde el último residuo avanza un poco más para encontrar éste entre unos corales.



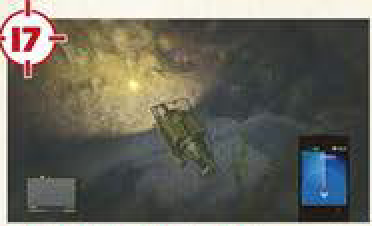
Residuo Tóxico 14. Entre un montón de corales de color morado podrás encontrarlo.



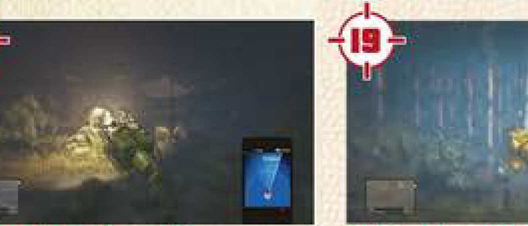
Residuo Tóxico 15. En el fondo del océano. Unas cuantas algas te dificultarán la visibilidad.



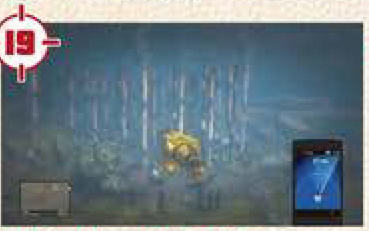
Residuo Tóxico 16. Incrustado en una pared montañosa un poco antes de llegar al límite de profundidad.



Residuo Tóxico 17. Desciende hasta llegar al fondo para verlo junto a una pared montañosa.



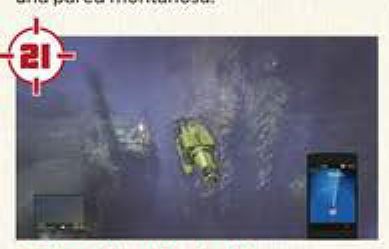
Residuo Tóxico 18. Podrás localizarlo entre dos rocas que tienen una extraña forma.



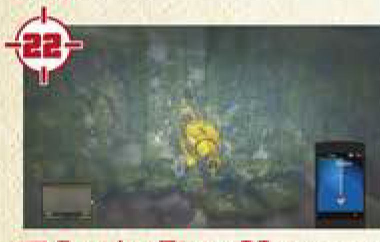
Residuo Tóxico 19. Bajo los pilares que sostienen el muelle encontrarás este residuo.



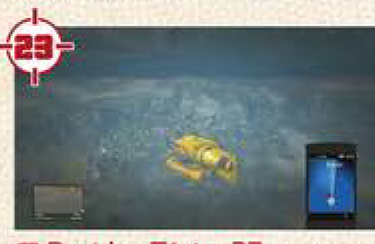
Residuo Tóxico 20. Podrás encontrarlo si buscas en un estrecho camino que divide dos grandes rocas.



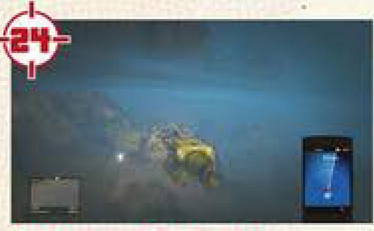
Residuo Tóxico 21. En el borde de una montaña. La zona donde está es una roca y se diferencia de lo demás.



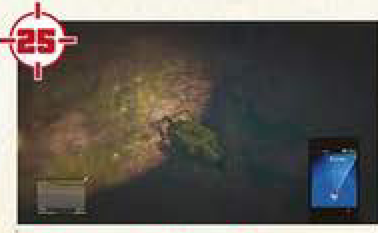
Residuo Tóxico 22. Unas cuantas algas de gran altura rodean este residuo tóxico, así que atento.



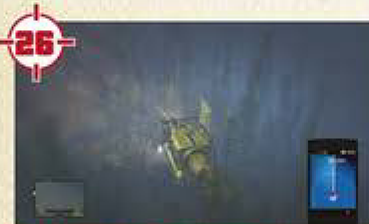
Residuo Tóxico 23. En el punto más alto de una roca. Se ve fácilmente cuando llegas a la zona.



Residuo Tóxico 24. A la izquierda de la costa de la isla, clavado en la arena junto a una roca.



Residuo Tóxico 25. Es bastante difícil de ver, está bajo unas plantas que están en el lateral de una roca.



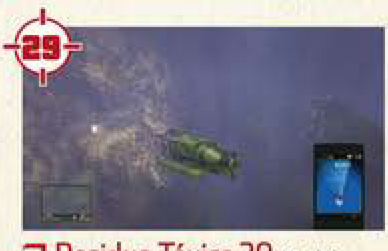
Residuo Tóxico 26. Está en otra zona con muchas algas de gran altura, bastante separadas.



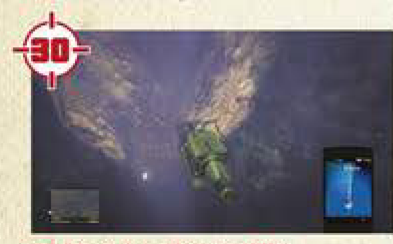
Residuo Tóxico 27. Se podría decir que está en mitad de la nada, ya que la visibilidad es nula.



Residuo Tóxico 28. Estamos en otra zona con algas. Esta vez el residuo está junto a una roca.



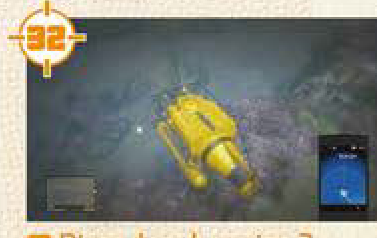
Residuo Tóxico 29. Podrás verlo sin problemas en el saliente de una pared montañosa.



Residuo Tóxico 30. Desde el último, ve a la derecha y desciende entre dos montañas: está clavado en el fondo.



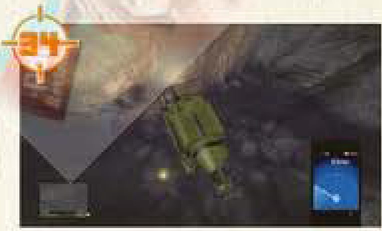
Pieza de submarino 1. En esta zona verás los restos de un avión. Las primeras piezas están en la parte central.



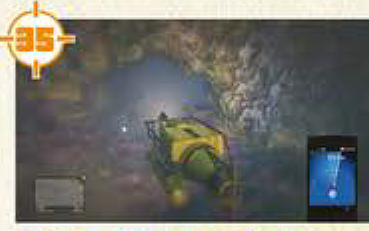
Pieza de submarino 2. Hay más piezas en la cabina y sólo podrás cogerlas si vas buceando.



Pieza de submarino 3. Observa una turbina, un poco más hacia al norte, en el fondo, para encontrarla.



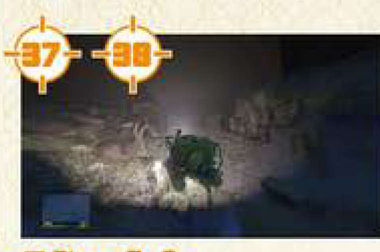
❒ **Pieza de submarino 4.** Volverás a ver restos de avión. La pieza está junto a unas turbinas, al este de la cola.



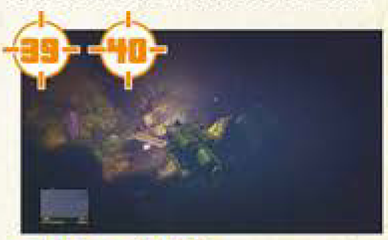
❒ **Pieza de submarino 5.** En la misma zona, la segunda pieza la encontrarás dentro del avión.



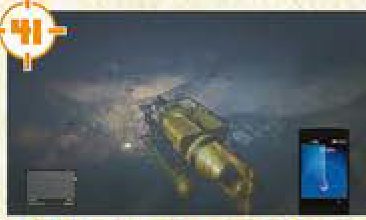
❒ **Pieza de submarino 6.** La tercera está en otra sección del avión, a unos metros más abajo de la segunda.



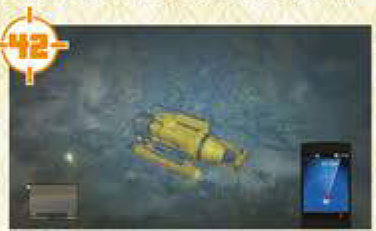
❒ **Piezas 7 y 8.** A la izquierda de la 6 verás la cabina y antes una rueda y una pasarela. Ahí está una pieza y en la cabina la otra.



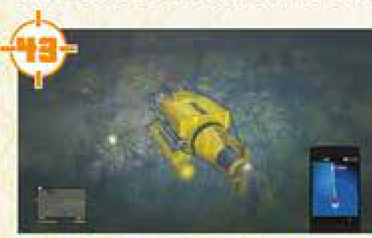
❒ **Piezas 9 y 10.** Las encontrarás en la zona de un barco hundido. Están en la parte delantera y en la parte trasera.



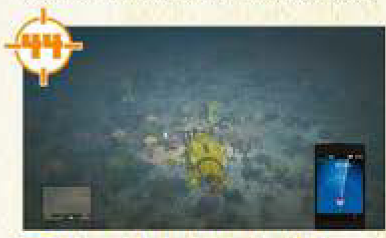
❒ **Pieza de submarino 11.** La encontrarás apoyadas en a una extraña estructura de metal en el fondo del agua.



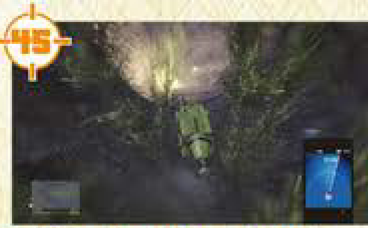
❒ **Pieza de submarino 12.** Está bajo el muelle, a la izquierda del puente que lleva hacia la zona industrial.



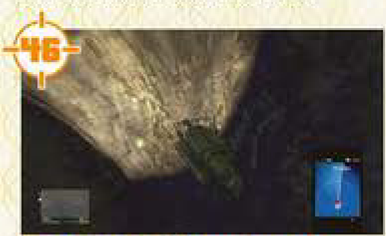
❒ **Pieza de submarino 13.** Búscala junto a una estructura de metal en una de las orillas del canal.



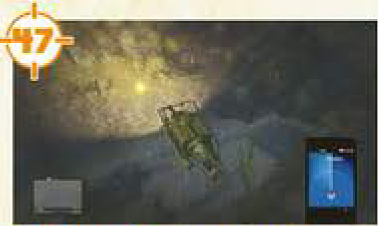
❒ **Pieza de submarino 14.** Se encuentran en una estructura de metal bajo el puente.



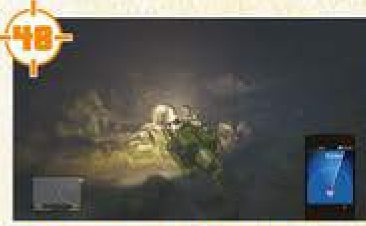
❒ **Pieza de submarino 15.** Aquí está enterrada en la arena junto a unas maderas.



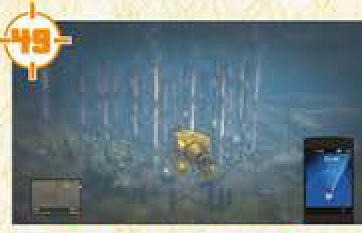
❒ **Pieza de submarino 16.** La verás bajo la parte central del barco, junto a unas viejas vigas.



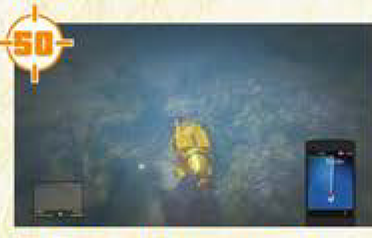
❒ **Pieza de submarino 17.** Está en la esquina del embarcadero, entre unos pilares y una roca.



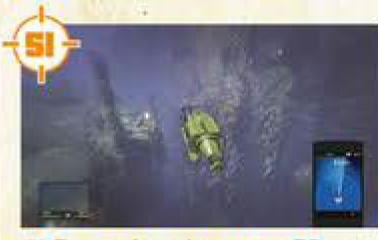
❒ **Pieza de submarino 18.** Mira hacia el lado este del muelle y las verás junto unas madera en el fondo del agua.



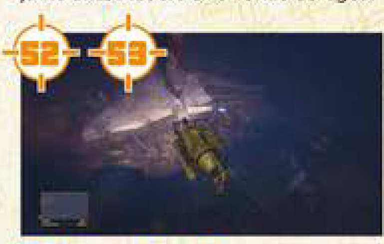
❒ **Pieza de submarino 19.** Busca dentro de una tubería para encontrar esta nueva pieza.



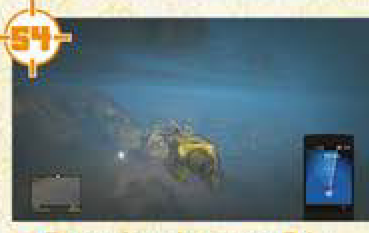
❒ **Pieza de submarino 20.** Fíjate bien bajo un arco de piedras y la localizarás sin mucho problema.



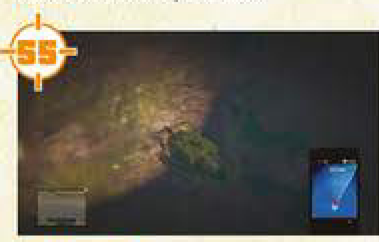
❒ **Pieza de submarino 21.** La encontrarás encima de unas maderas situadas en el fondo del agua.



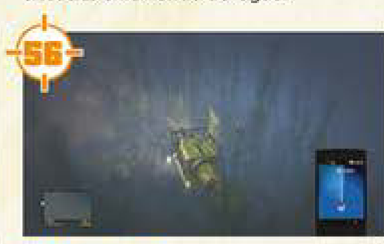
❒ **Piezas 22 y 23.** Otra zona con un avión hundido. Encontrarás una pieza a cada lado de la cola del avión.



❒ **Pieza de submarino 24.** La tercera pieza de esta zona está dentro del fuselaje del avión.



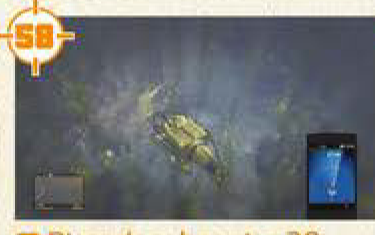
❒ **Pieza 25.** En la zona encontrarás un gran barco hundido. La primera pieza está en la parte delantera de la cubierta.



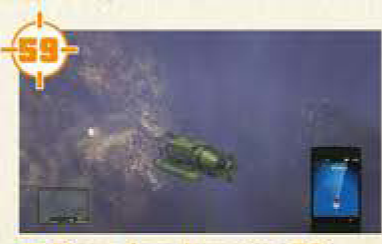
❒ **Pieza 26.** Esta pieza está dentro del mismo barco, entrando desde la mitad por la que está partido.



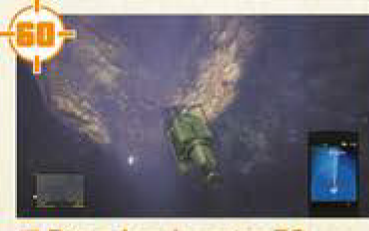
❒ **Pieza de submarino 27.** Hay otra pieza en la zona de carga del barco, de donde salen los containers.



❒ **Pieza de submarino 28.** La cuarta pieza está bajo el barco, en la parte delantera.



❒ **Pieza de submarino 29.** La penúltima está junto al morro de un biplano que está estrellado en el fondo.



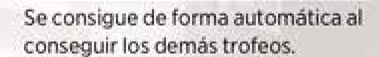
❒ **Pieza de submarino 30.** La la encontrarás un poco más a la derecha si miras de frente al biplano, junto a una roca.



guía de trofeos

A continuación te explicamos cómo conseguir todos los trofeos del modo historia, una lista bastante variada y divertida. Te recordamos que los trucos impiden desbloquearlos y si no te das cuenta de que los llevas activados tendrás que empezar de cero o cargar una partida anterior para conseguirlo.

Platino

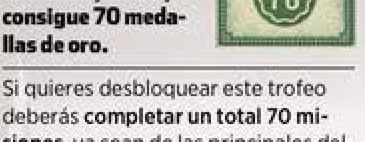


LEYENDA DE LOS SANTOS

¡Felicidades! ¡Eres la estrella más grande de Vinewood!

Se consigue de forma automática al conseguir los demás trofeos.

Oro



¡ORO PURO!

Repite misiones y extraños y locos y consigue 70 medallas de oro.

Si quieres desbloquear este trofeo deberás **completar un total 70 misiones**, ya sean de las principales del juego o de las de "Extraños y locos", **con medalla de oro.**

Para conseguir el oro debes completar todos los desafíos de las misiones. No existe forma de saber cuáles son los desafíos la primera vez que haces cada misión, pero hace falta conseguir todos los desafíos en un solo intento para conseguir el oro.

Los desafíos que piden "acabar la misión en X tiempo" sólo se pueden conseguir **si saltamos las cinemáticas de la misión** dado que éstas cuentan cómo tiempo.

Los desafíos de conseguir "X precisión al disparar" y el ya mencionado de "termina antes de X" **quedan bloqueados si se muere** durante la misión y habría que volver a empezarla de cero.

CRIMINAL PROFESIONAL

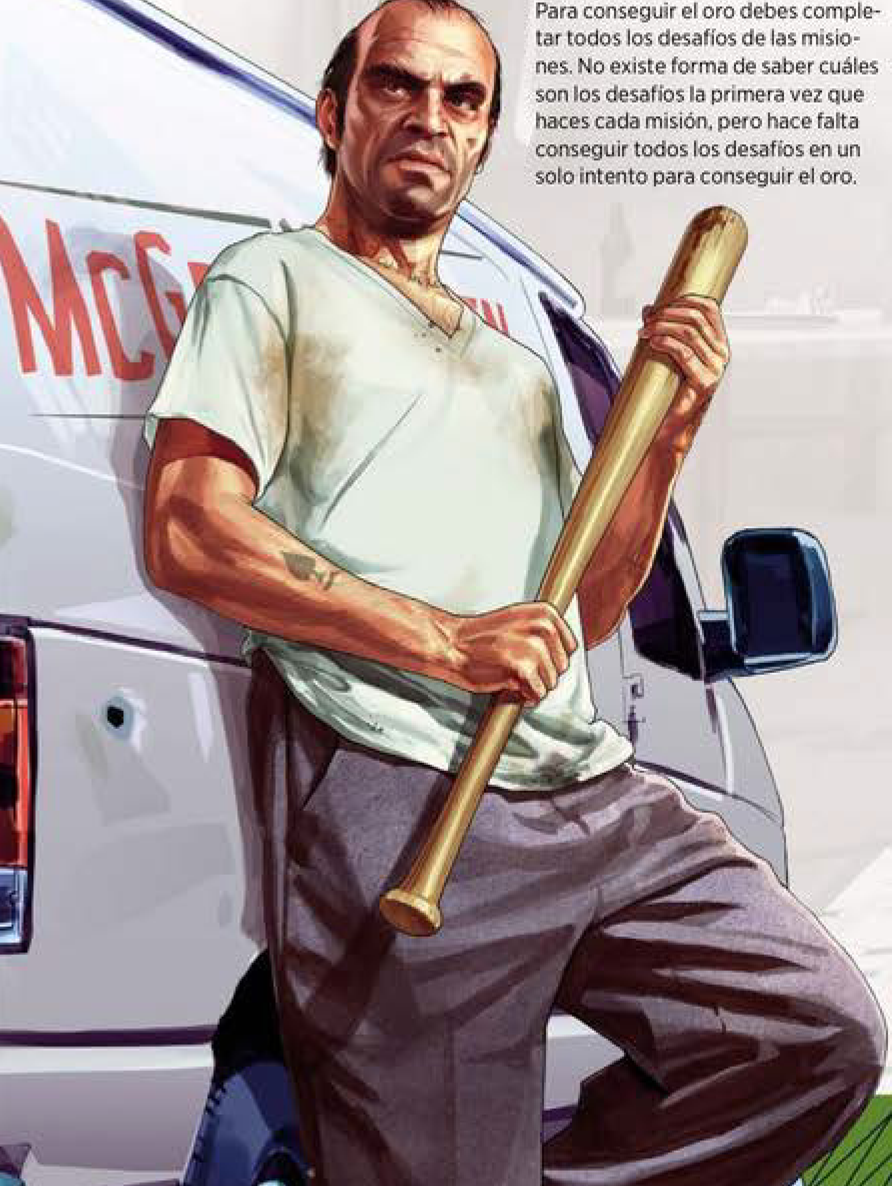


Consigue completar el juego al 100%.

Para conseguir el 100% del juego debes completar todas las misiones principales, todas las misiones de "Extraños y locos", realizar cuarenta y dos aficiones y pasatiempos, intervenir en catorce eventos aleatorios y realizar dieciséis tareas varias.

En el apartado de esta guía de cómo conseguir el 100% en el juego te explicamos detalladamente cada uno de los pasos que debes realizar y cómo hacerlo correctamente.

Una vez más te advertimos de **que al final del juego debes elegir el final C si quieres llegar a conseguir el 100%** sin problemas. Y recuerda que si juegas con trucos los trofeos se bloquean y podrás conseguir ninguno.



Plata



EXPLORADOR DE SAN ANDREAS



Explora todo Los Santos y el condado de Blaine.

Para desbloquear este trofeo debes explorar casi toda la isla y el océano de Los Santos. No importa si te dejas algún pequeño trozo sin explorar, pero sí debes ver la mayoría.

Coge un avión grande y rápido y en unos cuantos viajes podrás explorarlo todo, aunque te recomendamos que **esperes a terminar con los demás trofeos**, porque seguramente se te desbloquee antes, simplemente de ir y venir por ahí buscando los coleccionables. Así te ahorrarás este viajecito en avión, aunque es verdad que se hace agradable sobrevolar esta inmensa isla...

MULTI-DISCIPLINAR



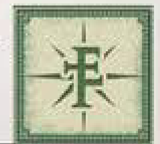
Consigue una medalla de oro en todas las aficiones y pasatiempos posibles.

Para desbloquear este trofeo debes conseguir nada más y nada menos que un oro en todas estas actividades:

La escuela de vuelo.
Galería de tiro.
Carrera urbana.
Carrera marítima.
Carrera todoterreno.
Triatlón.

En la sección correspondiente de esta guía tienes todas las claves para conseguirlo. No te preocupes si no lo consigues a la primera, ser una atleta de primer nivel lleva su tiempo. Practica un poco y lo lograrás.

¡KIFFLOM!



Completa tu camino a la iluminación... o no.

Para conseguir este trofeo deberás completar una **serie de misiones y pasos concretos con Michael.** Cada vez que se complete uno de los pasos se debe esperar cierto tiempo a que aparezca la siguiente misión.
El primer paso será entrar en la **página web de Epsilon y rellenar el formulario** para evaluar tu identidad.
Tras completar el formulario **aparecerá una interrogación en el mapa** a la que debemos ir para ver una escena de vídeo.
Una vez completado el ingreso debes volver a entrar en la web y **realizar una donación de 500$.**
En la siguiente misión tendremos una reunión en una especie de almacén. **Cuando acabe la reunión donamos 5.000$.**
Después de hablar con una mujer que está meditando en la siguiente misión, debemos **adquirir o robar cinco vehículos distintos** para completar el siguiente paso.

- **PegassiVacca:** cómpralo en internet por 240.000$.
- **Benefactor Surano:** cómpralo en internet por 99.999$.
- **Declasse Tornado:** aunque tarda mucho en aparecer lo puedes en comprar en muchas zonas.
- **EnusSuperDiamond:** cómpralo en internet por 250.000$.
- **DinkaDouble-T:** esta moto también aparece en muchos sitios de la ciudad.

Una vez que tengamos los cinco vehículos entregados esperamos a que aparezca la siguiente misión, **"Persiguiendo la verdad"**, y en el apartado de "Extraños y locos" tienes que **completarla en oro.**
Una vez completada deberás **realizar una donación de 10.000$.** Volvemos a esperar a que aparezca el símbolo en el mapa y vamos allí para ver otro vídeo en un callejón.
Para el siguiente paso será necesario entrar en la página web de Epsilon y **comprar el traje de Epsilon por 25.000$.** Cuando nos haya llegado el pedido debemos ponernos el traje y **llevarlo puesto durante 10 días. El método mas rápido para hacer pasar los días es usando la cama y dormir 40 veces**, aunque también podemos aprovechar el tiempo para ir a por coleccionables y trofeos.
Cuando lo hayamos llevado los 10 días conseguiremos la misión **"Entregando la verdad"**, en la sección de "Extraños y locos" explicamos cómo conseguir el oro.
La siguiente misión es la más fácil. Vamos al punto indicado y cuando acabe la escena de vídeo entramos en el desierto para andar un total de 8 km. **Al correr los 8 km aparece el símbolo de la última misión, "Desconociendo la verdad".** En la sección de "Extraños y locos" explicamos cómo completarla en oro y también sus dos posibles finales, cualquiera de ellos desbloqueará el trofeo "¡Kifflom!".

VIVIR O MORIR EN LOS SANTOS (SECRETO)

Has completado la última misión.

Este trofeo se consigue de forma automática durante el transcurso del juego. Basta con completar la última misión principal.



bronce

GUERRA Y PAZ A LA CARRERA



Compra Downtown-Cab Co. y termina una carrera privada.

Para conseguir este trofeo debes **jugar con Franklin y comprar la DowntownCab Co por 200.000$** en la parte noreste de la ciudad.
Una vez que seas propietario de la compañía de taxis será cuestión de suerte de que el **encargado te llame para realizar un viaje** en taxi especial. La llamada es completamente aleatoria, no hace falta ir en taxi, da igual si vamos en coche o andando...
El encargado te ofrecerá **misiones de varios tipos**, aunque todas se basan en coger al objetivo y llevarlo a un punto concreto.
En caso de fallar la misión o de no coger la llamada no debes preocuparte, dado que el encargado volverá a llamar infinitas veces.

ESCALADA BÉLICA DE INDUSTRIAS TP

Compra el hangar del aeródromo de McKenzie y gana la carrera armamentística.

Para conseguir este trofeo **debes jugar con Trevor y comprar el Aeródromo de McKenzie por 150.000$.** Una vez que lo tengas comprado se desbloquearán unas **misiones de contrabando** con el avión y con un buggy.
Debes completar cinco misiones de avión y otras cinco con el buggy para desbloquear el trofeo.

MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS



Recoge y devuelve todas las piezas de la nave espacial.

El primer paso para este trofeo será **jugar con Franklin y activar una de sus misiones de "Extraños y locos"** en el desierto. En esa misión nos pedirán recoger un total de **cincuenta piezas de una nave alienígena.**
La localización de todas ellas está en la sección de coleccionables. Una vez que las entregues conseguirás el trofeo y el **vehículo secreto Space-Docker.**

UN MISTERIO RESUELTO



Resuelve el misterio de Leonora Johnson.

Este trofeo no requiere misión previa. Con cualquiera de los personajes debemos ir a **recoger cincuenta trozos de cartas** que están repartidos por todo el mapa y cuya localización puedes ver en la sección de coleccionables. Una vez que los tengas se **formarán las cartas y tras leerlas conseguirás el punto donde se inicia la misión final para Franklin** y que te premiará con el trofeo.

GESTIÓN DE RESIDUOS

Compra el viejo muelle y recoge todo el desperdicio nuclear.

El primer paso para conseguir este trofeo es **comprar el Muelle de búsquedas con sónar por 250.000$** para que quede desbloqueado el submarino. El siguiente paso será encontrar todos los residuos tóxicos, que encontrarás detallado en el apartado de coleccionables. Al coger el último conseguirás el trofeo.

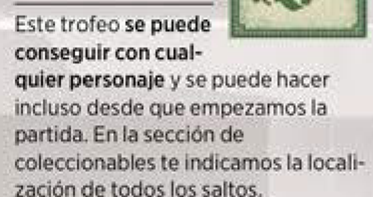
NIEBLA DE FURIA



Completa todas las masacres.

Este trofeo **sólo se puede conseguir con Trevor.** Cuando ya esté disponible para jugarlo aparecerán unas misiones secundarias en el mapa llamadas "Masacres". En total **son cinco** y en ellas debes matar a todos los enemigos que puedas antes de que se acabe el tiempo. Cuando las hayas completado conseguirás el trofeo.

EXHIBICIONISTA



Completa todos los saltos acrobáticos.

Este trofeo **se puede conseguir con cualquier personaje** y se puede hacer incluso desde que empezamos la partida. En la sección de coleccionables te indicamos la localización de todos los saltos.

EJÉRCITO DE TRES HOMBRES



Has pasado 3 minutos con 3 estrellas de búsqueda y con los 3 personajes juntos fuera de una misión.

Si quieres conseguir este trofeo de forma rápida, **evita comprar el aeropuerto al sur del mapa** hasta desbloquearlo. Una vez que tengas a los tres personajes disponibles, juega con cualquiera de ellos y **llámales para quedar.**
Cuando estéis los tres reunidos **coged un coche y entrad en el aeropuerto.** Nada más entrar conseguirás tres estrellas de búsqueda y sólo tendrás que aguantar tres minutos. »



» COMO PEZ FUERA DEL AGUA

Vas a necesitar un barco más grande...

Se puede conseguir en cualquier momento del juego y con cualquier personaje. **Sube en una lancha,** en una moto de agua o en cualquier otro vehículo acuático y aléjate de la costa hasta que veas unos **puntos rojos y grandes en el minimapa**. Esos puntos son tiburones, así que bucea en la zona y espera a que te coman.



ACÓLITO ALTRUISTA



Entrega una víctima desprevenida a la secta altruista.

Este trofeo sólo se puede **conseguir con Trevor.** Es recomendable **hacerlo cuanto antes** dado que necesitas a una de las personas de los eventos aleatorios que ocurren en el mapa. No todos valen para el trofeo porque **necesitas a alguien que se suba en tu coche.** Una vez que lo tengas en el coche aparecerá el icono de la secta altruista en el mapa. Lleva a la persona que recogiste a la secta en vez de hacer lo que te pidió y conseguirás desbloquear el trofeo.

DESPILFARRO



Gasta 200 millones de dólares entre los tres personajes.

Si quieres conseguir este trofeo **de forma rápida entra en internet,** accede a la bolsa y compra acciones de cualquier empresa que veas que esté en verde.
En cuanto las compres véndelas rápidamente para recuperar el dinero invertido o en el peor de los casos perderás una pequeña parte. El dinero aumentaré para el trofeo como si lo hubieses gastado. Repite el proceso hasta conseguir el trofeo. **Recomendamos que esperes hasta el final del juego,** ya que será cuando consigas una gran cantidad de dinero tras una misión y con repetirlo un par de veces será suficiente.

MACHO ALFA EN LA BOLSA



Consigue beneficios que cubran el total de tus inversiones en bolsa.

Este trofeo se puede conseguir con cualquier cantidad de dinero. **Entra en internet, accede a la bolsa y compra acciones** de cualquier empresa que esté en verde.
Sal y deja que pasen horas en el juego y vuelve a entrar en la bolsa. Entra en el apartado de "Mi cartera" y si en las acciones aparece la flecha verde véndelas para conseguir el trofeo. En caso de que aparezcan de color rojo tendrás que esperar algo más tiempo, pero terminará saliendo.

TUNEA MI ARMA



Modifica completamente un arma.

Bueno, pues no tiene más misterio. Es más, si tienes una edición especial ya te vendrá hecho y te ahorrarás la pasta. Ve a una tienda de armas y modifica todos los parámetros.

SE BUSCA VIVO O MUERTO



Entrega a un objetivo de cazafugitivos con vida.

Este trofeo **sólo se puede desbloquear si jugamos con Trevor.**
Una vez que esté disponible en el juego, aparecerá una misión de "Extraños y locos" al sur de la caravana de Trevor.
En esta misión **conocerás a Maude y te pedirá que trabajes como caza recompensas** para ella. En total sólo tienes cuatro misiones, de este tipo por lo tanto asegúrate de llevar a algún fugitivo vivo para conseguir el trofeo antes de quedarte sin oportunidades. Inténtalo desde el primero.

LOS SANTOS CUSTOMS



Modifica completamente un vehículo.

Bueno, pues no puede ser más sencilla la cosa. Monta en cualquier coche y conduce hasta el taller más próximo. Una vez dentro asegúrate de comprar todas las mejoras posibles en todos los apartados para conseguir el trofeo.

POR UN PELO



Completa todos los desafíos bajo el puente y de vuelo a cuchillo.

Para conseguir este trofeo es recomendable **tener a alguien con la habilidad de pilotaje al máximo** o la aeronave podría moverse demasiado y dificultar la tarea.
Hay dos desafíos distintos de pilotaje. En bajo puente debes pasar por debajo de un total de cincuenta puentes. Además, debes realizar quince vuelos a cuchillo, es decir, colocar el avión de modo que las alas queden en vertical, y pasar entre dos edificios.
En la sección de coleccionables encontrarás la localización de todos ellos y una explicación y unos consejos para conseguirlo de la manera más sencilla.

BIENVENIDO A LOS SANTOS (SECRETO)

Has embargado un coche para echar una carrera por el centro de una metrópolis soleada.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el transcurso normal del juego.

UNA AMISTAD RESUCITADA (SECRETO)

Con amigos así, ¿quién necesita enemigos?

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el transcurso normal del juego.

UN SUELDO JUSTO (SECRETO)

Es hora de una escapadita.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el transcurso normal del juego.

EL MOMENTO DE LA VERDAD (SECRETO)

Has descubierto la verdad sobre Brad.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el transcurso normal del juego.

DURO COMO EL DIAMANTE (SECRETO)

Has desvalijado Vangelico para pagar a Martín Madrazo.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el transcurso normal del juego.

SUBVERSIVO (SECRETO)



Has robado una superarma experimental a Merryweather... y la has devuelto.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el juego.

BLOQUEADO (SECRETO)

Has llevado a cabo un bloqueo clásico.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el juego.

PEQUEÑA CIUDAD, GRAN GOLPE (SECRETO)



Has causado una gran impresión en el pueblo de Paleto Bay.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el juego.

LOS INÚTILES DEL GOBIERNO (SECRETO)

Has recuperado información confidencial de un edificio federal muy bien protegido.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el juego.

¡EL GRANDE! (SECRETO)



Esto ya no es un sueño.

Este trofeo forma parte de la historia principal y se consigue de forma automática durante el juego.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Carlos García, Javier Parrado.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 179